电脑应用和娱乐的第一选择 总第68期

大众软件

2000 03

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

■专题综述

网络给政府带来了什么

公共代码软件 给予大众的权力

■实用软件

新千年的操作系统— Windows 2000

做主页的好帮手

■硬件评析

Intel 820芯片组分析

最后的竞争者

■网络时代

浅谈网络加速原理

动态IP 固定域名

■专题企划

游戏跳票现象剖析

■前线地带

闪电战

殖民岁月

■游戏赏析

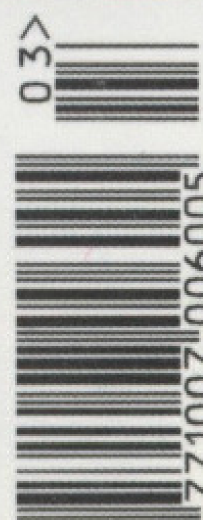
机器奴隶

巫术VIII

■攻略指引

雷曼II

零售价 ¥: 6.5元


ISSN 1007-0060
03>

危险人物

SECURITY RISK

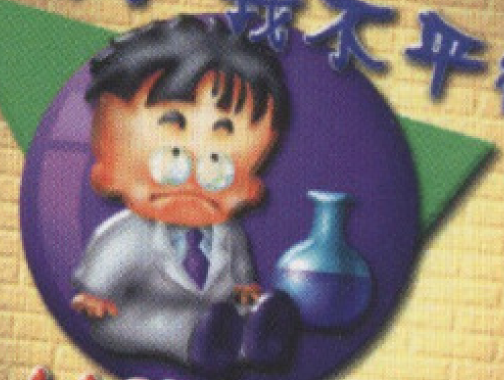


别别！别炸我了！



LAST ONE

不算！我不平衡！



LAST ONE

网址：http://www.popsoft.com.cn
咨询电话：(010)67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202（302）、67150881
零售总店电话：(010)67164859
邮购中心电话：(010)82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089

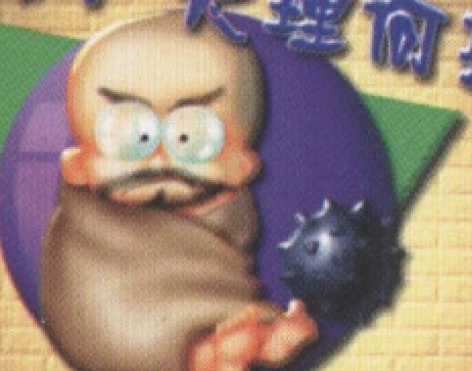


15.00元
国内邮购请加邮费5元
预定于2000年初面市

经典游戏　全新创意

* 八个人物可供选择，每人各有不同职业。
* 全程语音配备，八种口音，八种特色。
* 每人可施放不同形状炸弹，为游戏更增乐趣。
* 三十种地图供你选择，令人目不暇接。
* 灵活战术，无限变化，全在你的把握。
* 支持网络对战，与你的朋友一分高下。

上帝！天理何在！



LAST ONE

天啊！我好衰哦！



LAST ONE







猛犸世纪多媒体工作室制作
北京晶合顺达计算机公司出品

编辑部报告

2000年就这样悄没声的过去了，也没有听说千年虫闯下什么大的祸乱，我的电脑没做防虫处理，也没做2000年测试，依旧好好的运转着，每日24小时不停。倒是我们的大众软件网站，因为数据库溢出，停顿了几次，是没有考虑到这么大的访问量，还是灌水的帖子太多，抑或是程序本身的BUG？我不得而知……KEN，你知道么？

很高兴的看到访问我们网站的人数在急剧的增长，也很高兴的听到一个新的数据，说是到去年年底，我国的网民突破了700万。数字化进程如同预言一样的发展着，或许到明年，大众软件就会考虑网络版本的发行吧。

据最近看到的一些反馈，读者对于我们的改版基本上持赞赏态度，这也是我们历次改版以来支持比率最高的一次。看来加厚的内容和新设计的版式得到了大多数读者的认可，也有部分读者反映6.5元的零售价格太高了。对于一本128页黑白，20页彩页，并有10余页加送广告页的杂志而言，我们的价位比市场上类似规格的刊物要低。增加页码后，提高定价在所难免，杂志社也考虑到读者的承受力，尽量压低价位，在控制成本方面也做了不少努力。这一点希望读者诸君明查，并多多谅解。

《大众软件CD》2000年1月号因为种种原因延期了，相信您现在应该已经拿到了吧，有没有发现其中的秘密呢？您发现的这个可爱女孩，是我们蓄谋已久的，她是我们今年推出的青春偶像系列的第一位登场人物，她有着怎样的心情、来自怎样的背景、带着怎样的爱娇、编织着怎样的情怀？我们已有了她的一些基本资料，而我们更期待您与我们一起编织她的未来。无论是诗歌、小说、散文亦或是漫画，只要能尽现您的才华、丰满我们共同的掌珠，就请不吝赐教！更令人兴奋的是，我们的青春偶像系列在每期的光盘上都会有一个人物登场。究竟登场的是他还是她？他们姓甚名谁、有哪些偏好，他们各自又有怎样鲜明的特点和动人的故事？他们怎样邂逅、怎样演绎悲欢深情……太多太多的幻想空间了，您是否愿意与我们共同幻想、一起缔造？把您泉涌的灵思（人物设定、漫画手稿、同人小说、人物年表）寄给我们吧，让我们共同完成这个青春偶像系列，它将属于你、我，属于我们大家，或许，您灵感的迸发将构成一个不朽的经典。所有参与的读者都有机会获得大众软件奖券，并且在休闲天地中发表优秀作品，年底还会从中抽奖。任何疑问可联络：cdrom@popsoft.com.cn

过完元旦，就逼近我们的传统节日——春节了，无论如何，对于圣诞或者元旦而言，春节更适合中国人的口味，也是一年里最隆重的一个节日。对于编辑部而言，又是一年一度的贺卡展览了——热心的读者朋友们寄来的贺卡堆满了我的案头，各色的贺卡满载着读者朋友们来自祖国四面八方的深情厚谊。我记得去年的大约这个时候，我在编辑部报告中写到“除了贺卡以外，更有些稀奇的礼物”，第一件提及的是一枚游戏机铜币，这次我又收到了，不知道是不是以后每年都会收到一枚。更离奇的是收到一枚蛋壳，不，是弹壳，看上去像是老式步枪子弹，已经送到中国军事博物馆做鉴定了，希望是一件抗日战争时期的文物。其它还有学生证明书、本人艺术照、明星小档案、折纸、漫画、版画等等……还有一位朋友给晶合实验室的每位同仁发了张卡片，这些我们都笑纳了，谢谢您对我们的厚爱。在此谨代表杂志社把本期杂志作为春节的回礼吧！

黑暗@POPSOFT.COM

大众软件

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：关家麟
副 社 长：刘贫和(常务) 林菁 高庆生
主　　编：高庆生
副 主 编：裘聿纲
法律顾问：陆智敏
编 辑 部：裘聿纲(主任) 常胜（副主任）
李鹏 杨文韬 韩伟 汪澎 王刚
王晨 郭新宇 董汉涛 董超
校　　对：郑佛水 杨卫兰
本期责编：董超
广 告 部：李诚(主任) 李怀颖 霍虹
发 行 部：陈志刚(主任)
特约读者服务部：晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
封面设计：李靖宇
版式设计：祁津忆
版式制作：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行：大众软件发行部
订　　阅：大众软件邮购中心
国外发行：中国国际图书贸易总公司
（北京399信箱）
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮购中心：北京海淀区苏州街
邮局045信箱
邮政编码：100089
发行部电话：
(010)67150982(4、5)-202
采编组电话：
(010)67150982(4、5)-207、208
网络组电话：
(010)67150982(4、5)-209
广告部电话：
(010)67150982(4、5)-203
传　　真：(010)67150983
邮购中心电话：
(010)82634107、82634092
读者服务部电话：(010)67164859
网址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：2000年2月1日
零 售 价：人民币 6.50元
港　币13.00元
美　元4.66元



目录 2000年第3期（总第68期）

POPSOFT

专题企划

中国游戏报导

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏畅谈

有字天书

TOP TEN

网　　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

Windows98终极指南

新奇电脑硬件专题

轩辕剑Ⅲ

游魂

下期要目

群猫争艳

3D图形的处理步骤

沙皇：王冠之累

天崩地裂

2000年2月光盘目录

特别赠送：大型英语多媒体学习组件——《飞跃》

新手教程：精雕细琢 系列四

新片大赏：古墓丽影Ⅳ、创世纪Ⅸ、雷曼Ⅱ

软件长廊：NetAnts、友情强档

休闲天地：永远的伊苏主题介绍、三国游侠传（三）

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　赵效民

侯　毅　李　靖　蔡　旋

任　良　大胖子　费江枫

程　嘉　孟祥军　汪　军

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

千万大单铸千年辉煌

1999年12月30日，杭州新中大软件有限公司与中国移动通信（集团）公司在北京签订了总金额高达千万元的财务软件系统实施项目合同，该项目是目前我国财务软件界最大的项目，也是难度最高的项目之一。杭州新中大软件有限公司始终关注着中国移动通信事业的发展，1998年，该公司成功实施了中国电信（香港）旗下的浙江移动通信有限公司的财务系统项目。在此基础上，新中大在1999年7月介入中国移动通信（集团）公司的财务软件系统项目，当时已有邮电通信业内外的数家财务软件公司竞标该项目，中国移动通信总公司对该项目特别重视，考核也十分严格，不仅要实现报表远程传递，逐级汇总，对各级财务部门实现远程实时的监控与管理，对主流操作系统平台和主流大型数据库平台的支持，在安全性和可靠性上也提出了很高的要求。因此，中国移动通信（集团）公司财务软件项目的签订，是新中大公司发展历程的一大步，公司也由此成为中国财务及企业管理软件的佼佼者。

本刊记者

信息与动态

8848成为中国覆盖城市最多的超市

1999年12月30日，8848网上超市又有9个城市开通了EMS送货业务，它们是云南的玉溪、大理、曲靖、丽江、景洪、潞西、昭通、文山、个旧。这样，8848网上超市在2000年前开通送货业务的城市达到了450个，也就意味着8848网上超市已成为中国覆盖城市最多的零售企业。作为中国目前最大的网上超市，8848现已建成包括北京、上海、广州、福州在内的5个物流中心，覆盖450个送货城市的庞大网状配送体系。依托这一完善的配送体系，8848网上超市承诺：在收到货款后，24至72小时内用户就可以收到所购商品。8848网上超市是中国迄今为止规模最大的以在线销售为核心、以最终消费者为目标的商业网站，它由网上超市、全国货物配送系统、电子结算系统、信息系统组成一个完整的电子商务体系，主要经营计算机软、硬件、图书、信息家电、音像、办公用品及鲜花等门类商品的网上销售业务，组织了10余万种商品销售，致力于满足国内外个人及集团用户的网上采购，使用户体会到足不出户就可以为自己或是远在他乡的亲人买到本地、异地商品的全新感觉。

本刊记者

北京供电局与APC联手庆大典

1999年12月20、31日两大庆典活动——首体举办的“庆澳门回归群众联欢晚会”及中华世纪坛千禧年活动在京顺利进行。活动准备期间，北京供电局为确保用电安全，在美国APC公司及其一级代理北京大正通泰科技发展公司的积极配合下，采用APC公司的车载Silcon DP3240E UPS保证了活动的圆满成功。去年12月20日在北京首都体育馆举办的“庆澳门回归群众联欢晚会”，是继天安门广场五十周年国庆庆典活动后又一项重大政治安排，为保证晚会当晚用电安全，北京供电局决定,此次活动中最关键的用电设备都由APC提供、其一级代理北京大正通泰科技发展有限公司实施的车载Silcon DP3240E UPS进行严格保护,以做到万无一失。中华世纪坛是中共北京市委、北京市人民政府为迎接2000年和新世纪的到来而兴建的纪念性、标志性建筑，在这次活动中又一次采用了APC公司的车载Silcon DP3240E UPS作供电保驾工作。APC公司表示，今后将会更进一步地为政府活动的用电安全进行支持。

本刊记者

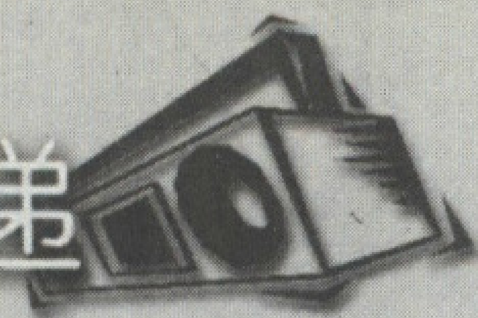
联想QDI主板率先支持PⅢ FC-PGA处理器

由于开始采用0.18微米制造技术，在有效节省成本的考虑下，Intel的高端处理器PⅢ系列舍弃原来成本较高的Slot 1架构，转而采用Socket 370，并采用新型FC-PGA封装方式。虽然FC-PGA的针脚与已有的Socket 370赛扬处理器同是采用370管脚设计，但基于更精密的电源要求和安全等因素，FC-PGA与赛扬的管脚定义有所不同，因此FC-PGA无法运行于此前针对赛扬设计的370主板。为解决这一矛盾，目前配件市场上几个鲜见的方案也只是采用基于Slot 1架构主板上的CPU转接卡来支持FC-PGA。尽管眼前解决了不兼容的问题，但主板加插转接卡毕竟会提高系统成本，与Intel推动FC-PGA封装PIII处理器的初衷——依靠高性价比来获取市场份额的目标自然显得难以融合。据了解，联想QDI研发设计的一款基于VIA Apollo Pro 133芯片组并直接支持FC-PGA处理器，同时兼容赛扬370的主板目前已通过测试，并投入量产。

本刊记者

鸿达软件上网去升级

在国内的软件公司们为价格而战时，鸿达亮出了自己的杀手锏——服务。鸿达公司总经理谭军安介绍说，目前市场上的众多国产软件，由于盗版和国外厂商的冲击以及国内软件之间重复产品的激烈竞争，使得生存空间越来越小。而且，这种内耗式的结果只能是利润下降，缺乏发展资金，无法正常投入开发新产品，从而使国产软件业在未来的竞争中处于劣势。在这种情况下，从企业发展的角



度来说，服务是一个全新的市场，它不仅给企业生存打开突破口更给消费者带来福音。谭军安说，鸿达的软件产品从《家佳电脑文摘》到《家佳开放式课堂》系列与其它多媒体软件不同的是，其产品结构是开放式的并且可以补充。为了给用户提供良好的服务，鸿达公司为用户提供了教学内容、小软件、教学工具（即平台）的免费升级，这种升级可以通过其网站www.pcweekend.com来实现。除此之外，每半年进行一次有偿的光盘升级，当然，这是廉价的升级。

本刊记者

东方网景1999年用户量增长100%

国内著名的互联网服务提供商（ISP）东方网景去年全面丰收。截至1999年12月底，其销售额比上一年翻了一番。同时，拨号帐户用户数超过10万，1999年新增的拨号帐户用户数相当于前三年的总和，免费培训人次累计超过40万。东方网景网站（ICP）注册用户数加上东方网景的企业用户数已超过50万，网站日访问量（PageView）超过了200万。在过去一年间，尽管国内互联网商业正在成为投资热点，但是，互联网市场依然持续低靡，绝大多数ISP仍在对未来的期盼中等待，东方网景之所以能够逆势而上，一个重要的秘诀是以低廉的收费、优质的服务和丰富的内容给了用户实惠。特别是去年11月10日开始的"网景2000"活动更是大幅度降低了普通百姓进入互联网世界的门槛。东方网景今年除立足已有的ISP业务和以最快的速度发展用户以外，还将努力成为一个以电子商务为特色的互联网服务提供商。

本刊记者

"KILL安全服务快车"开通

近日，冠群金辰公司全国反病毒安全服务网的初步建设工作已告完成，覆盖全国主要地区的30家授权服务中心正式开始运营。这是冠群金辰继1998年成立国内唯一一家光盘无病毒认证中心、1999年斥千万巨资建设全球病毒监测网之后，对中国反病毒服务工作所采取的又一重大举措。据冠群金辰全球病毒监测网统计表明，世纪末新病毒出现速度比以往快3倍，由此可见，21世纪的计算机病毒将会随着计算机技术、网络技术的发展，呈现出传播速度更快、破坏性更强、传染机制更加隐蔽的发展态势。为了适应这种发展趋势，反毒厂商只有通过完善全球病毒监测网、建设全国服务网络体系、为用户迅速提供新病毒解决方案，才能在病毒与反病毒的斗争中立于不败之地。冠群金辰通过对这些服务中心进行统一形象和统一管理实现了服务标准化、专业化，在服务水平、服务点覆盖范围、管理水平、服务项目种类、客户满意度等方面达到业界领先水平。冠群金辰将通过产品的不断丰富、病毒监测网络的持续投入、服务体系的不断完善，为国内用户提供更好、更全面的计算机安全解决方案。

本刊记者

迎千禧年，翰林汇送千禧厚礼

翰林汇软件产业有限公司计划于2000年1月15日至2月20日在全国范围内举行规模盛大的千禧寒假大酬宾活动。在活动期间，所有购买翰林汇产品的用户根据不同价格都可得到价值不同的一份礼品。翰林汇软件产业有限公司目前已经开发了一系列针对不同消费者的软件产品，有适合儿童的益智教育软件："聪明小翰林"系列软件——《想一想，做一做》、《神奇涂鸦书》、《和Timmy环游世界》等；适合中小学生使用的课堂辅助类学校教育软件：《翰林汇多媒体课堂》（VCD版）、《翰林汇课堂伴侣》、《作文小神龙》；适合教师使用的教学辅助类学校教育软件《翰林汇中学试题训练系统》等等。另外，在2000年公司还将倾力推出适合小学生使用的《翰林汇多媒体课堂》（小学2.0版）及专门为中学教师制作课件的开放式平台——《翰林汇多媒体开发平台》（暂用名）。据翰林汇营销总监郑广辉透露：此次活动是翰林汇公司进军软件业以来，规模最大，投入最多的一次酬宾活动。

本刊记者

金长城软件俱乐部送奖到家门

记者近日了解到，为迎接千禧年和龙年春节的到来，金长城软件俱尔部和该俱乐部380家服务商正在全国举办大规模的庆祝活动，共庆两个世纪庆典的到来。1999年12月25日至2000年2月底，金长城软件俱乐部和380家服务商，以超乎寻常的价格向所有长城电脑用户提供软件。一次购买50元软件者，还有机会中奖。俱乐部将在2000年3月前在公证处公证员的监督下公开抽奖。3月20日至30日在俱乐部和380家授权销售店统一对外发布中奖者名单和中奖号码。本次活动设特等奖到鼓励奖共5个档次，奖品从金长城飓风699电脑、彩色喷墨打印机，到全年每月任选百元软件不等。奖券的发放，奖品的送达均由380家服务商完成，使全国各地每个购买者都能很方便地就近买到软件、得到奖券、拿到奖品。如果购买者所在地没有金长城软件俱乐部服务商，也可直接向金长城软件俱乐部邮寄购买所需软件，通过邮寄得到奖品。

本刊记者

华硕荣获三项大奖

台湾PC Magazine杂志于1999年第四季度举办了一个"1999年度风云产品"活动，总共收到6797份有效问卷。其中华硕荣获"主板"、"显卡"以及"笔记本电脑"三项大奖。在此次调查中华硕和IBM是获奖最多的厂商，虽然在各奖项中，没有名次的区分，一律都颁给"风云奖"，但还是可以从其公布得奖厂商的得票率来判断名

次。其中主板类获奖厂商华硕24.10%、技嘉17.07%、建基13.11%、精英13.03%；显卡类获奖厂商华硕24.03%、艾尔莎21.10%、丽台19.73%、技嘉19.70%；笔记本电脑获奖厂商IBM22.73%、宏基15.91%、华硕15.15%。未获奖厂商的得票率远低于获奖厂商。

本刊记者

CA InoculateIT 获"年度产品奖"

CA日前宣布其用于网络环境的先进反病毒解决方案InoculateIT荣获《Windows NT系统》杂志（Windows NT Systems）久负盛名的"年度产品奖"。CA的InoculateIT经过国际计算机安全协会（International Computer Security Association，ICSA）认证，能够探测到所有流行病毒，并有效保护网络免受潜在病毒的攻击及所引发的巨大经济损失。InoculateIT还可与所有主流台式机系统的反病毒客户端完全集成。在《网络计算》杂志（Network Computing）举办的比较测试中，InoculateIT勇拔头筹，性能超过NetWare和Windows NT的反病毒解决方案。InoculateIT还获得了业界著名的技术杂志《病毒简讯》（Virus Bulletin）的完全认证。InoculateIT的独特之处包括实时修复、统一管理、防火墙、病毒隔离、无人值守自动升级病毒特征库、广泛的预警选项与群件防护。目前企业用户可从站点www.cai.com下载InoculateIT的最新病毒特征库，CA还为家庭用户在线提供反病毒解决方案InoculateIT的免费下载服务。

本刊记者

Creative 将支持 Macintosh

Creative Technology Ltd.宣布将广泛支持Macintosh操作平台。广受欢迎的Creative Sound Blaster Live! 音频解决方案和包括NOMAD便携式音频设备及WebCam Go便携式PC照相机在内的个人数码娱乐（PDE）Internet解决方案，将是率先支持Mac的Creative产品。Creative于今年1月5至8日在加利福尼亚旧金山Moscone会议中心开幕的Macworld Expo中展示这些产品。Macintosh系列桌面解决方案的成功，结合Creative的Sound Blaster Live! 声卡、Nomad便携式数码音频播放机和WebCam产品系列的成功，使得Creative对Mac的支持成为必然之选。

本刊记者

Compaq 挑选 Matrox Millennium G400 套件

Matrox Graphics Inc日前宣布，Compaq为了加强新近推出的Deskpro Workstation的性能，配合Intel 820芯片与AGP 4×支持，选择了Matrox Millennium G400 16MB的图形卡及其双头显示之功能。Deskpro Workstation可应用在任何类型的台式计算方面，尤其适合于一些希望强化计算机处理能力的用户，它装备最新的733 MHz Intel Pentium Ⅲ处理器，高速运行的硬件及RDRAM。Millennium G400率先以双头显示技术将商界的生产力提高至一个新的境界，它的技术令显示器的可视范围增加一倍，各行各业的计算机用户都可从中受惠，提高生产力及同步作业能力。

本刊记者

Matrox发布适用于Microsoft Windows 2000的beta驱动

在推出Windows 2000之前，用于Matrox Millennium G200及G400卡的beta 5.00.007驱动程序已可于http://www.matrox.com/mga/drivers/latest_drivers/home.htm下载。Matrox beta 5.00.007驱动是专为Windows 2000度身定造的，包括Matrox的OpenGL ICD（依照最新的1.2规格）、支持DirectX 7的Direct3D、Matrox的双头显示功能及Matrox PowerDesk功能等。全方位的Matrox PowerDesk支持，优势在于保持高分辨率、支持电视输出及其它显示设定的同时，又免除了自己动手做设定的麻烦。Microsoft Windows 2000第一次把Windows NT的平台与Windows 98的功能结合，尽管它仍处于试用阶段，却已受很多软件制造商、beta测试人员、IT界经理及其他计算机用户的欢迎。Matrox beta 5.00.007驱动程序于1999年12月由Microsoft确认。

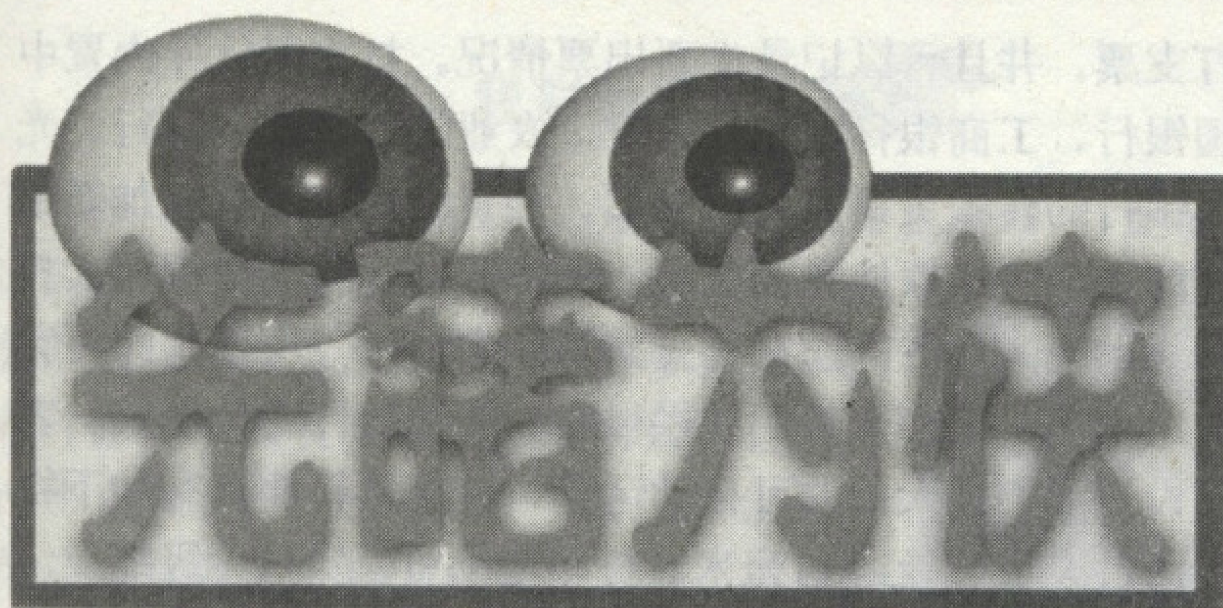
本刊记者

大众软件 1999 年 12 月软件零售排行榜

应用类	娱乐类
金山快译2000	新鹿鼎记之神龙教
美达美电脑复读机	TV梦工厂
金山词霸2000	铁路大亨
东方快车世纪号	暗黑破坏神
KV300+	半条命（特价）
东方网神世纪号	烈火文明简装版
我形我速3.0	星际争霸（世纪珍藏版）
超级解霸5.5	江湖黄金版
IQ搜索王	银色幻想
瑞星99世纪版	梦幻西餐厅 II

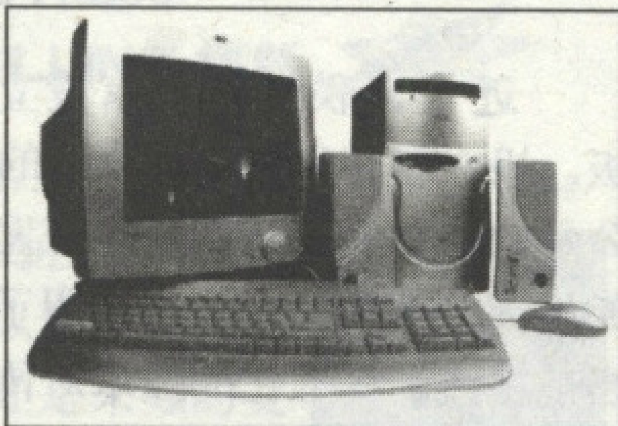
综合类

MP3 II 唱不停	克撒传补充包
心跳回忆年历卡（10张）	博德之门攻略
心跳回忆完全攻略	英文世界名著1000部
博图补充包	帝国时代 II
电脑游戏攻略（王者之风）	战神III——英雄王朝



TCL钛金系列电脑

TCL钛金系列包括钛金618、钛金768和钛金818三款电脑，钛金质感的醒目造型和灵感源自于尖端技术的登月飞船以及神秘莫测的UFO（不明飞行物），与现代家庭的审美口味十分吻合。特别是钛金的色泽还隐隐带着一抹喜庆的色彩，与千禧年庆典不谋而合。与第二代时尚电脑TCL精彩系列相比，TCL钛金拥有更多的含"金"量，综合优势和外观造型更"酷"。在硬件设置上，钛金系列出厂即做到Internet Ready（56K高速Modem、OneTouch触控网络键盘、网络鼠标），而且在Internet应用上Ready，通过与润迅、万恒、联众、新浪、索易、搜狐、盛润结成8家"百特联盟"。预装Byteman星光上网卡的TCL钛金系列电脑覆盖全国12个城市，拥有"百特联盟"其他合作伙伴的电子邮件寻呼、新闻、搜索、教育、娱乐、股票、电子刊物订阅、个性化主页定制等一系列信息服务，特别适合现代家庭对电脑教育、信息处理、娱乐、上网的需要，代表了当今低价、时尚、网络化的PC发展潮流。



……………………………………………………本刊记者

游戏双打的最新工具——"大手双打王"

北京贝翰德电脑技术有限公司在世纪之初献上自己的千禧贺礼——一个游戏玩家企盼已久的双打新方案："大手双打王"。长期以来，玩家们为实现双打，不得不屈就于双打线。而双打线在接上两只手柄后，每只手柄只剩下两个功能键可以使用。面对游戏中角色的复杂动作，玩家只能望而叹之。如今，"大手双打王"使游戏玩家们的这一梦想变为现实，它强大的功能更让玩家们倾慕不已。"双打王"可外接在PC机的手柄接口上，其本身提供两个接口，支持市场上买到的任何两款普通手柄，且丝毫不损失手柄的按键功能。此外，"双打王"还可将外接的两只普通手柄都升级为可编程手柄，并保证每只手柄的按钮都可设置组合键功能。北京贝翰德电脑公司是一家专业手柄生产商，其生产的"大手"系列手柄是国产首款智能化手柄可编辑手柄，这次推出的"大手双打王"又成为国内外市场上唯一全面解决双打问题并能将普通手柄升级的游戏工具。

……………………………………………………本刊记者

东方网眼

"东方网眼"小摄像头和奥飞DVD ROM是东方讯怡1999年新拓展的代理产品。其中"东方网眼"整个产品外观采用iMAC风格，外形前卫而且实用，它的出现提供了更直接的网上交流方式。DVD-ROM即数字视频光盘，是替代CD-ROM的新生代信息存储媒体。而奥飞DVD ROM则是采用4×日立原装，它的出现必将加快CD-ROM的更新换代。为了给用户新世纪添大礼，"东方网眼"小摄像头和奥飞DVD ROM在展示中以精彩价格进行让利销售，其中"东方网眼"10万、30万像素小摄像头将采用499、399元的促销价，而奥飞DVD ROM也由原来的800元降到650元人民币。如此体贴用户的价格，无疑是给用户的一个新世纪大惊喜！

……………………………………………………本刊记者

华硕AGP-V6800 Deluxe显卡

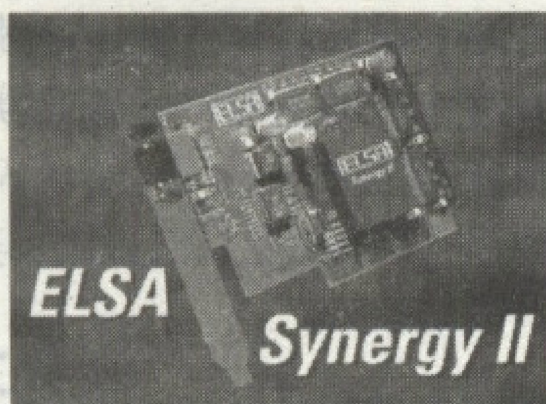
华硕电脑于1999年12月27日发布了全新的AGP-V6800 Deluxe图形加速卡，使用最新的GeForce256 DDR图形加速器，具备完整的视频功能和华硕电脑的秘密武器。为了提供最全面、最好的功能给用户，华硕电脑多媒体R&D工程师们为GeForce256进行了独特的设计。它提供SmartDoctor技术（聪明卫士），能预防各种危险情况发生；SmartVideo程序（聪明录像）是一个功能非常强大的视频应用程序，它能帮你监视系统和周围环境的变化或监视指定的场所及闯入者；SmartVR工具（全面立体），此次华硕电脑将在AGP-V6800 Deluxe驱动程序中汇集完整的SmartVR应用程序，包括D3D VR游戏、OpenGL VR游戏、立体照片观察和立体视频观赏等功能。AGP-V6800 Deluxe显示卡捆绑Ulead VideoStudio、ASUS DVD软播放器和超级3D游戏，包括完整版Drakan、Rollcage和其它12个游戏演示。AGP-V6800于2000年1月末上市，售价约为339美元。

……………………………………………………本刊记者

Elsa Synergy II专业显卡

Elsa Synergy II是Elsa在绘图领域投入相当大的人力物力开发的一款产品，它采用Riva TNT2芯片，16M或32M SGRAM两种设计。Synergy II与普通TNT2卡有很大的区别，专业图形卡最为重要的是软件的兼容性要好，不仅表现在能够正确无误地运行软件，还要能够正确地表达绘图效果，如光影、雾化、阴影、反射等。其实普通的TNT2卡在运行如Autodesk、3DMAX、Pro/e、

Solidwoks、Solidedge、Lightscape、UGS、I-Deas等绘图软件时，都无一例外地存在很多Bug。Elsa的工程师凭借着对软件的熟知程度和多年在OpenGL上的设计经验，通过不同的硬件设计和驱动设计，解决了TNT2晶片的这些bug。Elsa强大的编写驱动能力还体现在SynergyⅡ的OpenGL速度上，在Viewperf 6.1.1的测试中，SynergyⅡ的速度比nVIDIA提供的驱动要快70%以上。Elsa还充分利用Intel PentiumⅢ强大的SIMD指令集，开发出专门针对PⅢ的驱动，Elsa SynergyⅡ在同频的PⅢ和PⅡ上，OpenGL速度可相差67%以上。



……本刊记者

EPSON新款数码相机PhotoPC 850Z

EPSON公司将在今年1月推出新款数码相机PhotoPC 850Z。虽然它和前代产品PhotoPC 800的分辨率一样（211万像素、最大1600×1200），但在光学镜头、液晶显示屏、储存媒体与扩充能力的设计上都有很大提升。PhotoPC 850Z具备3倍光学变焦和2倍数码变焦的能力，镜头为6.5mm-19.5mm规格，相当于35mm镜头的35-105mm设计，近拍可以到20公分距离。PhotoPC 850Z内建闪光灯，有效范围从80公分到370公分，支持自动、强制、消除红眼、慢速同步闪光等功能，同时还支持外加闪光灯或其他49mm的镜头。在储存媒介上，850Z不但可以使用Compact Flash卡，同时还可以用Type Ⅰ或Type Ⅱ的其它种类Compact Flash卡，以及IBM最新推出的Microdrive微型硬盘。

……本刊记者

Intel即将推出ADSL调制解调器产品

Intel公司日前表示，在今年1月的拉斯维加斯消费电子展（CES）上推出它的第一台宽频DSL调制解调器产品——Intel Digital Subscriber Line Modem。该产品将采用ITU G.Lite标准，属于ADSL的一种，下行频宽可高达1.5Mbps。去年7月，Intel曾和Cisco签署了一项技术合约，合作开发制造DSL MODEM。但是此次Intel开发的产品却完全是Intel自己设计的。据悉，去年9月Intel并购的Stanford Telecommunications电讯产品部门是该产品的开发关键。该产品原计划在去年第三季度推出，对象是普通消费者和小型企业。

……本刊记者

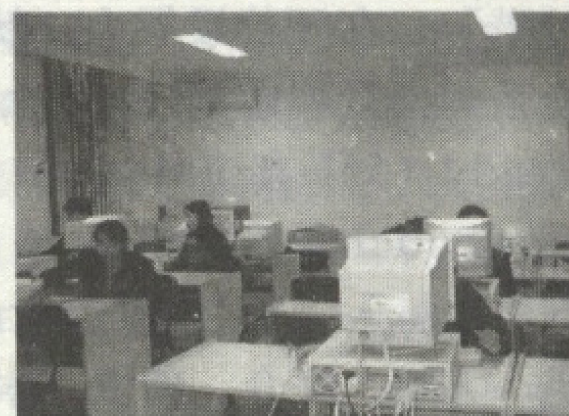
恒信誉华打支票软件

北京恒信誉华软件技术有限公司最近出品的打支票软件可以让用户在所见即所得的情况下使用普通打印机套打支票，并且可以记录支票出票情况。打支票软件内置中国银行、工商银行、建设银行、农业银行、招商银行、光大银行的转帐支票及现金支票，并可由用户随意添加新银行的支票。该软件界面美观，操作简洁，易于使用，套打时最困难的对齐问题在打支票软件中经过一次设定即可完成。由于支票的金额明细栏很窄，要求软件定位准确，表格设计能力强大，并可自动运算。打支票软件具有如下特征：页边距精确到0.1毫米；打印输出可以实现无级缩放；对设计好的支票文件，打支票软件可以保证在各种操作系统（Windows95/98/NT）、各种屏幕分辨率下（640×480、800×600、1024×768）及各种打印机下输出结果一致；提供数据接口，打支票软件采用华表文件格式，可通过华表及Cell组件很容易地转换到其它数据格式；运行稳定可靠。

……本刊记者

联想样板教室

近日，联想在北京设立了第一家传奇电子教室样板。设在联想科技培训中心的样板教室采用的是联想电脑公司软件事业部最新研制开发的传奇电子教室4.0，它应用了当前主流、标准化的技术对传统教学模式进行了转移、改造和升华，被评为1998年度中国软件协会推荐优秀软件。由于传奇电子教室4.0将成熟的计算机网络和多媒体技术有效运用在教学实践中，为教师提供了全面应用方案，因此目前已被多家学校选用，并产生了预期的教学效果。另外，传奇电子教室中附带了由海淀教师进修学院提供的70000套试题，并可满足100台电脑同时使用，其性价比在同类产品中具有很强的竞争力。



……本刊记者

五行视界

这款软件是清华五行公司继1999年推出我国的第一个专业反黄软件《五行卫士》之后，推出的又一个健康软件。本软件是为了解决电脑使用人员因长时间使用电脑而引发的眼睛干涩、酸痛、疲劳等视力健康问题，在许多著名眼科专家的指导下而开发而成的。软件包括莫一凡创建的视力健康操，该操汇引导、点穴、按摩等手法于一体，编排科学，结构严谨，简单易学。《五行视界》运行于Win95/98平台，长时间工作时可以根据用户设置的时间间隔自动运行，它还能定性地进行近视、远视、色盲等眼科检查。

……本刊记者

我形我速3 热卖中

开创个人影像新浪潮，全新的《我形我速3》有更亲切的操作环境及详细的步骤说明，不但能帮助您快速获取影像，同时有多种好用的相片修饰工具及丰富的影响特效，让您三两下就可以轻松完成独一无二的创意影像，还有各式各样的模版、背景、道具任您自由组合创作，最后再以各种方式与亲朋好友一起分享。



真实记录生活，还原相片本色，打造艺术写真，趣味组合创作，快速分享欢乐等种种功能，相信都是您需要的。

零售价：48元

乐亿阳PC-CILLIN千禧版 热卖中

全自动检测并清除来自Windows和Internet的病毒。超强病毒侦测率，Macro Trap技术可以抢在文件受到病毒感染之前加以预防，并自动清除病毒，无论是已知的还是未知的文件宏病毒，都难逃Macro Trap设下的天罗地网。直接扫描，保护多种压缩文件。首创WebTrap技术，不需任何设置就可以自动检测从Internet进入的病毒，使您可以安全上网，再不必担心误入ActiveX和JAVA程序的陷阱了。全自动更新服务，只要您连接Internet，就可以自动更新病毒代码和扫描引擎。



零售价：188元

缉毒风暴特价：28元

三维天然码 热卖中

新年刚过，四平伟业将自己的旗舰产品“三维天然码”送上了京城的1000多个报摊。“三维天然码”是北京四平伟业科技公司今年主推的产品，可说是汉字录入产品中的一匹黑马。“三维天然码”利用电脑和键盘符号与汉字天然象形的关系，直接在电脑上拼写汉字，具有直观易学、简单实用，几乎无需记忆的特点。“三维天然码”的“三维”指的是汉字的“字根、字缀、字形”这三维信息，四平人巧妙地将这“三维”信息与键盘符号建立了“天然”形似的联系，彻底摆脱了汉字录入对拼音等基础知识的依赖。



零售价：38元

家庭医生 热卖中

当今是信息时代，如何充分利用计算机来为您的日常生活服务呢，联想软件最新推出的这款软件就为家用电脑用户提供了一个绝佳的机会。这款软件对于现代家庭而言，是一本必备的医用参考手册。它分为人体结构、预防保健、急救知识、护理常识、理疗康复、中医医药、诊断治疗、用药指南、名医医院、保险常识十部分。拥有了家庭医生，您就拥有了完备的家庭医学参考手册。闲暇时您可以通过它了解人体结构、急救知识、护理常识、保险常识、中国医药等常见知识；在您想进行日常保健时，它更是您的好帮手；在您忘记了医生的用药说明时，它将提供给您常规用药建议，帮您解决小小难题；在您急切想查询医院时，它会告诉您全国各地治疗各种病症的著名医院的电话号码。总之，它是您健康的好伴侣。

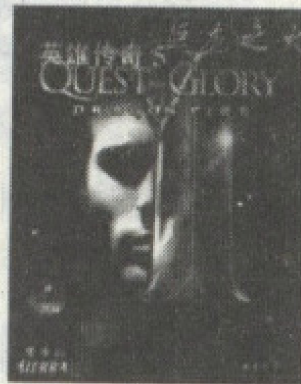


零售价：18元

英雄传奇5——巨龙之火 热卖中

灾难已经降临到Silmaria大陆上，您被招来为保卫王权而战。正如经典的英雄传奇系列一样，您必须选择作为一个武士、盗贼或是巫师在一个用经典的角色扮演成分将动作和冒险结合起来的世界中争斗。英雄传奇系列的老玩家将会看到很多熟悉的面孔（但并不都是友好的），而新手将会意识到为什么英雄传奇系列总是最流行的系列游戏只一。

本游戏是一款结合了最激动人心的实时战斗成分的角色扮演游戏。场景设置在一个令人惊异的3D环境Silmaria王国中，巨龙之火将带你踏上一个充满了危险、神秘感又令人着迷的传奇旅程。Silmaria王国设置了七个拥有致命的统治权利的委员会，如果你成功了，你将拯救整个国家并赢得作为一个国王的权利。你是否准备好面对这个扭曲了意识，充满了错综复杂的阴谋，到处是神秘生物、超乎寻常的对手和呼吸着烈火的巨龙的世界呢？



零售价：148元



新品热报

网络给政府带来什么？

WANGLUODAILAISHENMWO

水忠

编者按：网络越来越多的走进人们的生活，网络化已经是一种必然的趋势，可政府部门是不是应该上网呢？政府"电子"化的好处是显而易见的，正如下文所说的那样，可随之而来的安全保密等问题呢？"千年虫"问题已经给人们敲起了警钟，可人类无意中培养的"某某虫"还会有多少呢？

一般认为，政府的网络化将是不可抗拒的潮流。那么，上网以后，政府本身将会有哪些变化？这些变化对民众来说意味着什么？政府上网对整个社会的发展又会有怎样的影响呢？从现在的趋势来看，政府将会在以下方面完成一次革命性的变革。

向Internet迁移

和预期的那样，政府正越来越成为Internet的积极使用者。但是，不同国家的政府在多大范围内使用Internet及开始使用它的时间是不确定的。美国政府的社会安全署正在加速使用Internet来进行退休金的统计和发放工作，预计2000年将有1000万人通过Internet享受退休金服务。在英国，人们已经可以通过Internet申请救济、助学金和许可证。在加拿大，政府的一个系统网络已经将60000名以上的政府雇员连接在一起。

在一些国家，Internet已经被用来进行交税和转移支付，许多方面的罚款也已经通过Internet来交付，不久，政府将通过Internet来收集人民对法律草案的意见。

据预测，在芬兰，Internet将减少50%的电话业务，在未来两年内，还将减少政府用纸量的50%。南朝鲜已经把政府服务提供到了人们的家里，有趣的是，当你打开电脑时，第一帧画面就是政府服务菜单。

Internet大大加强了政府和人民之间的交流，而且，它也将大大消除政府部门的官僚体系，政治学家认为，Internet的广泛使用将会对民主制度产生重要影响。

提高效率

电子商务是Internet上的又一个重要应用。据报道，美国公众服务署的高级系统可以使政府得到有关一个产品的所有信息，可以在线上进行价格比较，而且可以讨价还价，甚至可以在网上订购并支付货款，而这整个过程不需要任何的纸介质和中间人。

以色列是电子商务的又一个先行者，它的电子商务系统把供货者、政府系统的购买部门、审计部门连接在了一起，以色列政府使用的系统就是所谓的彻底端到端的系统。

智能卡的使用

在美国，政府正越来越多地通过信用卡来进行采购，已经有20%以上的政府采购是通过信用卡进行的，最终将有64%以上的政府采购都通过信用卡来进行。在这个水平上，政府的成本将减少10亿美元，同时，大大提高采购的精确性和方便性。美国政府将给每一个雇员发一张具有所有功能的智能卡，可以当作身份证和出入证来使用。

在其他国家，多功能的智能卡正被越来越多地采用。比如，在新加坡，政府已经向人们发出了4000张智能卡，其中包含了持有人的眼睛、手掌和面部信息，可以用作驾驶证、护照和医疗保险证明。

政府运转程序的变化

当政府逐渐变成"电子"政府时，它向人民提供服务的方式正向银行通过柜员机向顾客提供服务的方式转变，政府雇员早已通过计算机提交申请、旅行和费用报销及其他个人信息。供货者通过网络管理存货，保证质量并证实货款到达，消费者通过网络浏览商品目录、填写订单。原来在这些过程中处理纸面单据的人消失了，而且大大减少了出错的机率，降低了成本，提高了商品到达的速度。



公共代码软件：给予大众的权利？

GEIYUDAZHONGDEQUANLI

e-DonQuixote编译

如今，Linux 和BSD Unix 正向我们展现着更加高效的服务器操作系统。这些系统正在和NetWare及Windows NT系统共同运行，甚至有取代它们的趋势。这表明了自由软件有相当广泛的应用前景。

这就像从60年代开始的一幕戏：一方面传统公司的代理商十分谨慎小心，不敢越雷池半步；另一方面，一些反传统的叛逆代表则努力使世界变得自由——或者至少解放他们所在的那个世界的每个角落。

今天这样的对抗依然存在，只是焦点换成了员工们协同工作的网络环境中。这次对抗的焦点集中在以NetWare 5以及Windows NT 企业版为代表的付费网络操作系统和以Linux和BSD Unix为代表的公开源码自由软件上。根据非官方的消息称：目前有相当多的公司把他们的网络架设在公开源码的操作系统上。

David Sim是休斯敦Schlumberger 有限公司负责信息技术的技术经理，这家公司制造油田使用的各种装备和提供相应服务。他说："Linux系统比Windows NT系统更加稳定，而且因为我们拥有源代码，费用也更加便宜。"

Microsoft和 Novell公司也许并没有对此感到惊恐，但是他们知道这的确是事实。根据新闻界得到的Microsoft公司的一份内部备忘录称："Linux获得了相当多的短期收入，对Windows NT系统造成了威胁。" Novell 战略协同发展部的资深副总裁Chris Stone 承认"公开源码软件的开发模式有助于提高代码质量。Linux的魅力正是来自于它的简洁。"

变革到来了

现在是安装配置并且使用公开源码系统的时机了吗？做出这样的决定必须考虑到网络操作系统的特点。首先从大的方面来说，网络操作系统的特点包括诸如价格、技术支持、培训以及可靠性等问题；其次还必须考虑行业竞争的每一个方面，以确定这样的网络操作系统是否可以支持企业级的服务要求。这种操作系统底层的内核是否可以扩展以支持成千上万的终端客户？网络的目录服务是否可以胜任追踪大量的资源和个人信息?这样的操作系统是否可以支持必要的通讯协议，以及底层的文件系统的效率怎样？为了应付每天繁琐的管理而使用的脚本工具究竟如何?要知道，手工维护和更新任何一个网络操作系统都是一件非常麻烦的事情。

听听另外一个忠告：没有必要单独行动。公开源码的开发团体只是由世界范围的软件开发者组成的一个松散组织，这个组织的成员只因需求才编写应用程序。目前有无数的网址和BBS系统上充满了各种的自由软件、共享软件、建议、忠告、补丁程序以及无休止的对于Linux和BSD Unix系统的讨论。实际上，这些资源替代了传统的技术支持的位置。听上去有点冒险是不是？好好考虑加利福尼亚州Garden Grove城市负责信息系统的经理Robert Shingledecker说的一句话："我们对于Linux的体验是，这种操作系统的修补方案要比Microsoft公司产品来得更快。"

代沟

尽管受到越来越多的瞩目，但是公开源码的软件从来就不是新兴事物。第一个公开源码的操作系统BSD Unix大约出现在20多年前，而Linux系统则是由赫尔辛基大学的学生Linus Torvalds在八年之前开发的。事实上，现在很多的Linux爱好者都是在大学或者高中才第一次接触到Linux的源代码，那时使用NetWare 和Windows NT操作系统还远在他们财力允许的范围之外。

他们一定喜欢眼前的事实，因为Linux的增长速度绝对是非常惊人的。根据国际数据公司（IDC）的统计数据，1991年只有6个人使用Linux，1992年这个数字达到了1000，而6年后的1998年共有750万个Linux的用户。仅在1998 年Linux 的增长速度为 212%，占服务器操作系统的 17.2%，而与此同时Unix 占市场的17.4%。很难分离出BSD Unix系统单独的市场份额数据，因为BSD Unix同商用Unix系统的数据统计在一起。

神奇的系统

那些想要尝试自由滋味的网络管理员应当了解运行

公开源码软件的服务器可以同NetWare或 NT系统协同运行。Samba是一种共享软件，可以在许多站点得到，这个软件允许Linux 和BSD同Microsoft公司的SMB协议（Server Message Block）交流。SMB协议是在运行NT，Windows 95以及Windows 98操作系统的计算机之间交换数据的通用协议。所以只要安装了Samba，Linux系统和BSD系统就可以同Microsoft 公司的各种平台协同工作。

NetWare的情况也是一样，只不过这种提供操作系统互联功能的工具叫做Mars。这个免费的工具可以模仿NetWare 3.1，这样就可以让运行公开源码操作系统的服务器访问NetWare的文件和打印资源。

Sims已经毫无问题地安装了Samba，现在他正在运行一个由Linux和NT服务器组成的网络，这个网络使用Linux系统提供E-mail、网络应用以及文件的存取和打印服务。Shingledecker给Samba以很高的评价："这是自由软件的杰出代表。"

是否购买这样的系统？

网络管理员一旦下定决心不在已有的操作系统中浪费时间，而是购买和使用Linux服务器软件，不需要多久他就可以收回投资。例如，一份Caldera公司的Open Linux 1.3的服务器系统许可证只需要60美元，而且其中还包括Corel公司的WordPerfect 8文字处理软件在内。Pacific Hitech 公司的TurboLinux 3.5每一个服务器许可证只需要50美元——看上去似乎更加吸引人。上面的两种情况中，单一的服务器许可证都可以允许不限制数量的终端客户使用。

拿付费的操作系统作为对比，Windows NT的一份服务器许可证（可以允许50个客户）需要花费4800美元，大约是购买Pacific Hitech公司软件的100倍，一份NetWare 5的服务器许可证（允许50个客户）需要花费5320美元，尽管Novell公司宣称如果大批购买可以有30%到40%的折扣。

当客户想要添加应用程序的时候，公开源码的软件看上去就更有意思了。例如，Star Division Corp 的每一份StarOffice软件的服务器拷贝只售20美元，这个软件包中包括文字处理软件、演示制作软件、图形软件、数据库引擎、日程安排软件以及一个E-mail软件。

同样，也有很多的自由软件可以从Internet上下载。实际上，现在的自由软件数量没有以前那么多，而且还有一些软件开发者也开始要求软件的版权。尽管这样，对于非商业用途来说，这样的软件还是免费的，而商业公司则必须支付注册费用，这个费用大致同标准的Unix服务器软件的费用相当（典型的大约500美元）。即使是考虑了这个费用，同付费的操作系统相比自由软件的收费还是相当便宜的。要知道，一份Microsoft的Office软件包的零售价是600美元。

如果在网络中工作的员工决定添加一些在标准软件包之外的工具，使用付费网络操作系统的费用就可能增长得更快。所以，即使Winodws NT可能作为一种网络操作系统的方案来考虑，它也会被马上排除在外。因为一旦想在这样的系统上添加例如telnet、SMTP（简单邮件传输协议）以及Internet新闻服务，就可能要增加几千美元的软件投资。

开发团体的服务

接触公开源码软件这件事情有一点像结婚。对于网络管理员来说，所获得的不仅是一份源代码，就好像结婚必须处理这个家庭的事务一样，网络管理员还必须面对整个管理的事务和责任。同大多数Linux和BSD Unix版本一起发送的通用公开性协议（GPL）中明确约定：如果想通过修改系统内核从而提高效率、性能或者互操作性，这样的改进必须同整个公开源码的团体成员共享，而且完成这些修改的作者有责任维护这些改动并且解决可能出现的问题。

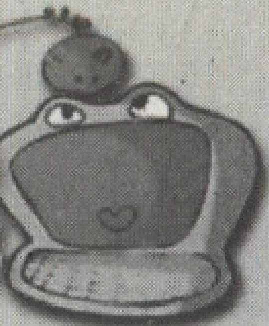
如果公开源码团体的协作成员不重视他们的这些责任，那么一切约定就毫无意义。他们更在意的是尽可能快地清除软件中的错误，而不是为他们的各种努力获得报酬。

在加拿大蒙特利尔的加拿大国家铁路公司从事通讯的资深程序员Don Lafontaine说："能够定制自己的软件，感觉真是太好了"。Lafontaine在一个网络中心运行着大约30台Linux服务器，他同时也编写了一段Linux系统内核的补丁程序，可以通过一个IBM的DB2数据库验证终端客户的身份。最终，他把维护这个内核补丁的责任转交给了IBM公司从事DB2数据库开发的人员。

正是这样的合作模式使得Microsoft感到非常惊慌。从Microsoft公司泄漏的那份内部备忘录写道："公开源码软件的这种天生的自由交换思想的特点，正是我们目前的发放许可证模式所不能模仿的，从而构成了对于我们公司业务的长期威胁。"

可以信赖的源代码

网络中协同工作的员工很可能对开放源码的软件存在很大的疑问：这样的软件可靠吗？事实是很难回避的，而小道消息则是没有说服力的。凭空臆测并不是解决问题的方法，只有知道怎样使一个网络操作系统稳定才可以做出正确的评判。



让我们从内核开始考察，软件开发者和工业咨询者通常认为内核的代码行数越多，出现问题潜在的可能性就越大。位于马塞诸萨州的Archive Retrieval System Inc.公司的总裁兼创始人Bill Campbell说："Linux系统的内核比NT系统要小得多，这意味这它出现问题的机会也小得多。"这家公司从事Unix、Linux以及NT之间的系统集成业务。

究竟小多少呢？Linux系统的内核大约有500万行源代码，而BSD系统内核大约有100万行源代码。NT系统的内核大约有700万行的源代码。

允许图形界面（GUI）调用系统的内核同样可能导致稳定性的问题。尽管这样的处理方式可以达到更快的图形拖放和点击效果，但是这样的内核调用可能降低30%的系统总体性能，因为这需要更多的服务器处理器资源来处理任务。

Linux 和 BSD Unix系统不允许内核响应图形界面调用要求，NetWare 5 允许内核响应有限的一些任务（例如安装程序）发出的这种请求。Microsoft公司的情况如何呢？"NT的最大问题在于它的图形功能是设计在内核中的。"Campbell 说，"这样系统的运行就取决于服务器运行的显卡种类。一旦驱动程序出现问题，就有可能造成整个服务器系统的崩溃，进而出现臭名昭著的蓝屏死机现象。"这种时候屏幕上就会出现一行行的十六进制数字，唯一的解决方法就是重新启动服务器，这将意味着必须暂停工作。网络管理人员非常头疼这种事情。

另外还有一个问题与图形界面有关。如果一个图形界面可以被另外一个基于命令行的文本界面所取代，那么操作系统可以运行在一个速度较慢的平台上。Linux 和 BSD Unix系统都有这样的能力，所以即使在386 上运行它们的速度也不至于太慢。

使用它，还是失去它

对于现在的企业级网络规模来说，要独自寻找一个终端客户中的一个文件就好像玩捉迷藏的游戏。网络目录服务可以解决这样的痛苦，使协同工作的员工在网络中可以毫不费力地寻找到需要的应用程序和E-mail地址，无论这些资源在网络的何处。同样重要的是，网络目录服务正在广泛用来存储各种策略，这些策略信息详细描述了怎样的客户可以获得怎样的服务以及获得这样的服务的时间。

对于Windows NT系统的管理员来说，配置和使用网络目录服务可能是非常痛苦的。因为NT的目录服务可扩展性不好，而且它的基于域的架构非常难于处理。要表达一个或多个服务器，必须手工设定域以及这些域之间的信任关系。所谓的信任关系可以让终端客户按照一定的设置和要求访问不同的资源。移动、添加以及改变这些域的信息将是非常困难的。

的确，Linux系统和BSD Unix系统的内核中都包含了DNS（域名系统），但是这距离一个真正的网络目录服务还相差很远。网络管理员必须花费很大的精力（可能还需要一点运气），才可以使DNS存储一些诸如电话号码、住址、部门以及E-mail之类的客户信息；更加糟糕的是，这样的DNS 数据不能在企业之间互相复制，必须不断地使服务器中的数据保持同步，这也是相当繁琐的一件事情。

另外一种解决方法是使用NIS（网络信息服务），这种服务是Sun公司提出的一种基于X.500的Unix目录服务。问题在于，这样的服务太复杂了，所有的设置和维护工作必须交给训练有素的Unix系统管理员来完成；而且，这样的目录结构同NT系统以及NetWare系统不兼容，而如果是一个混合的网络，这样的服务速度会变得很慢。

回顾与展望

即使不考虑以后的改进，在脚本工具方面，公开源码的软件走在了前面。脚本工具可以让网络管理员完成自动备份以及其他一些日常的管理任务。公开源码软件成功的秘密在于它继承了Unix系统的传统。在Unix系统中，脚本工具是整个系统管理环境的一个重要特征。Linux系统和BSD Unix系统都提供了诸如C++以及Java之类的脚本编程语言，以及完整的Unix管理工具，包括Bourne Shell，Korn Shell，awk，grep 和sed。

作为对比，Windows NT尽管支持Java语言和Visual Basic语言，但还是基本通过图形界面提供基本的管理工具。

结束语

对于一些网络管理员来说，决定是否使用公开源码的操作系统，还有坚持付费的操作系统，考虑的依据不仅是技术问题。Caprice Distributors 有限公司的MIS经理Gordon Grieder说："NT系统也可能最终免费，但是我们还是不考虑它。"Grieder完全依靠Red Hat公司提供的Linux服务器系统。

Dan Kuznetsky是国际数据公司负责操作、系统环境以及服务器软件的经理。他强调了网络操作系统的选择过程中的感情因素："有些人会感到无助，从而需要另外一种操作系统。"但是Shingledecker说的话却是非常坚定的，他说："我不需要一个免费的操作系统，因为我已经有了一个世界级的系统。选择这样的系统为的是一种骄傲，而不是为了利润。"

新千年的操作系统

——Microsoft Windows 2000 上

上海Jimmy Wang & shil

作为主流个人电脑操作系统Windows的开发者，美国微软公司终于在这世纪之交的最后时刻推出了代表其操作系统最强最新的升级版本——Windows2000，也就是所谓的Windows NT 5.0。经过了数次广泛的用户测试后，微软又推出了Windows 2000的最终测试版Build 2195.3版（也有传言说这个版本就是最终零售版，因为这个版本取消了时间限制）。必须指出的是：这只是Windows2000英文专业版的最终测试版。Windows2000对应每个语种都有4个版本：专业版（Professional）、服务器版（Server）、高级服务器版（Advance Server）以及功能最强大的中心服务器版（Data Center）。对于一般的个人用户而言，专业版是最合适的版本，即使你是一位"骨灰"级的发烧友，使用相当浪费系统资源的服务器版也是毫无必要的，专业版完全能够胜任日常的学习、工作、娱乐等需求，更何况服务器版的定价将会是专业版的数倍。本文将从多个方面介绍Windows 2000，我们还会把Windows 2000同她的前身Windows NT 4.0作一比较。我们希望通过本文能使你在安装设置Windows 2000时把麻烦减到最小，同时也让你在安装Windows2000前对她的新特点有所了解。当然，如果你尚未决定是否从Windows 98/NT 4.0升级到Windows 2000，也希望本文能够对你有所借鉴。

安装

前面提到过Windows 2000的前身是Windows NT 4.0，所以在安装Windows 2000时可以看到很多Windows NT的"影子"。我们的经验就是先别急于安装Windows 2000，在安装前做好充分的准备工作会令你事半功倍。

首先，应该检查一下"爱鸡"是否在Windows2000这辆"豪华跑车"面前变成了一块"鸡肋"。想当初Windows NT 4.0的最低硬件要求只是80486DX/33或以上X86兼容处理器，12/16MB内存（WorkStation/Server），110MB硬盘空间。但实际上这个配置根本无法运行应用程序，想要运行比较大型的应用程序的话，就需要至少Pentium级的CPU，32MB以上的内存，300MB以上的硬盘空间。而Windows 2000的最低配置是Pentium 133以上CPU，32MB内存，600MB可用硬盘空间……，可能你的配置刚好符合最低要求，但千万别高兴得太早，事实上光Windows 2000的安装文件就有300MB之多，如果以最低配置来试跑Windows 2000，那感觉就像在80486/4MB的机器上跑Windows 95。由于工作原因，我们在多台机器上测试了一下，发现能流畅运行Windows 2000专业版的硬件配置为：至少400MHz中央处理器（奔腾Ⅱ/奔腾Ⅲ/经典赛扬/赛扬A/AMD K6-2/AMD K6-3），128MB内存，7200转的IDE硬盘。其次需要注意的是，在安装Windows 2000前，最好去一次你的"爱鸡"所用硬件的网站，下载专为Windows 2000准备的驱动程序（不然的话就可能会遇到像下面将讲述到的显示卡在Windows 2000下无法完全发挥性能的事情了）。如果实在没有，可以去微软的Windows 2000硬件兼容的站点查一下你的硬件是否已被包含在Windows 2000里了。如果还没有，那只有先下载最新的Windows NT 4.0的驱动，然后向西雅图方向（微软总部）膜拜，祷告Windows NT 4.0的驱动能在Windows 2000下正常使用。呵呵，其实没这么可怕，最新版本的Windows 2000已经能认出绝大多数流行硬件以及我们平时连看都没有机会看到的专用设备。如果还是不行的话，你完全可以在原来的系统上升级安装（不过要注意现在使用系统的语种，语种不对的话，安装程序会拒绝升级安装），这样原来所有的硬件配置和软件环境都将被保留。

最后的问题就是操作系统的升级。如果是不同语种的版本，那只能在另一个分区上安装。其实这样是最好的做法，尤其适合于正在使用Windows 98的用户以及那些既需要稳定的工作环境又对娱乐有要求的用户，因为很多娱乐软件（包括相当多的需要Microsoft Direct3D支持的游戏）目前还无法在Windows 2000上正常使用。这样安装的话，你的机器就变成了Windows 98/Windows NT（2000）双系统。由Windows NT的知识我们知道，

Windows NT/2000既可以安装在基本分区上，亦可安装在逻辑分区上。由于Windows 2000同时支持了FAT16/FAT32/NTFS 4/NTFS 5文件系统，所以她没有了基本分区必须是FAT16或NTFS的限制，也没有了Windows NT 4.0安装在大于8.4GB容量硬盘上的种种麻烦，但我们仍然建议你单独划分一个2GB以上的独立硬盘空间来安装Windows 2000。还有就是由于单个物理硬盘最多4个基本分区的限制仍未打破，所以仍需把Windows 2000安装在前4个分区中，否则Windows 2000将无法引导。哦，对了，还有一个“重中之重”要提醒大家：安装Windows 2000 Build 2183以后的版本千万别忘了准备好序列号！（住在高层的朋友可能会有体会：某天电梯坏了，费了半天劲爬到顶楼家门口才发现钥匙忘在车上了……对了，安装Windows 2000忘记准备序列号也是这个感觉。）

WinNT安装命令参数列表

参数	含义	Windows NT 4.0	Windows 2000
/S[:sourcepath]	系统安装程序目录	√	√
/T[:tempdrive]	指定安装程序复制临时文件的磁盘	√	√
/U[:answer file]	指定无干预安装方式的处理文件及位置	√	√
/R[:folder]	安装程序到指定目录	*	√
/RX[:folder]	安装程序复制到指定目录，安装后将安装目录删除	*	√
/E	在GUI设置结束后执行一条指定命令	√	√
/A	允许访问设置	—	√
/OX	创建启动磁盘组	√	—
/B	安装时不创建启动磁盘组，在硬盘中直接安装	√	—
/X	安装时不创建启动磁盘组	√	—
/OX	为了从CD-ROM安装，创建可启动的软盘	√	—
/F	复制启动磁盘组文件不进行校验	√	—
/C	跳过复制启动磁盘组时的磁盘空间校验	√	—

表一

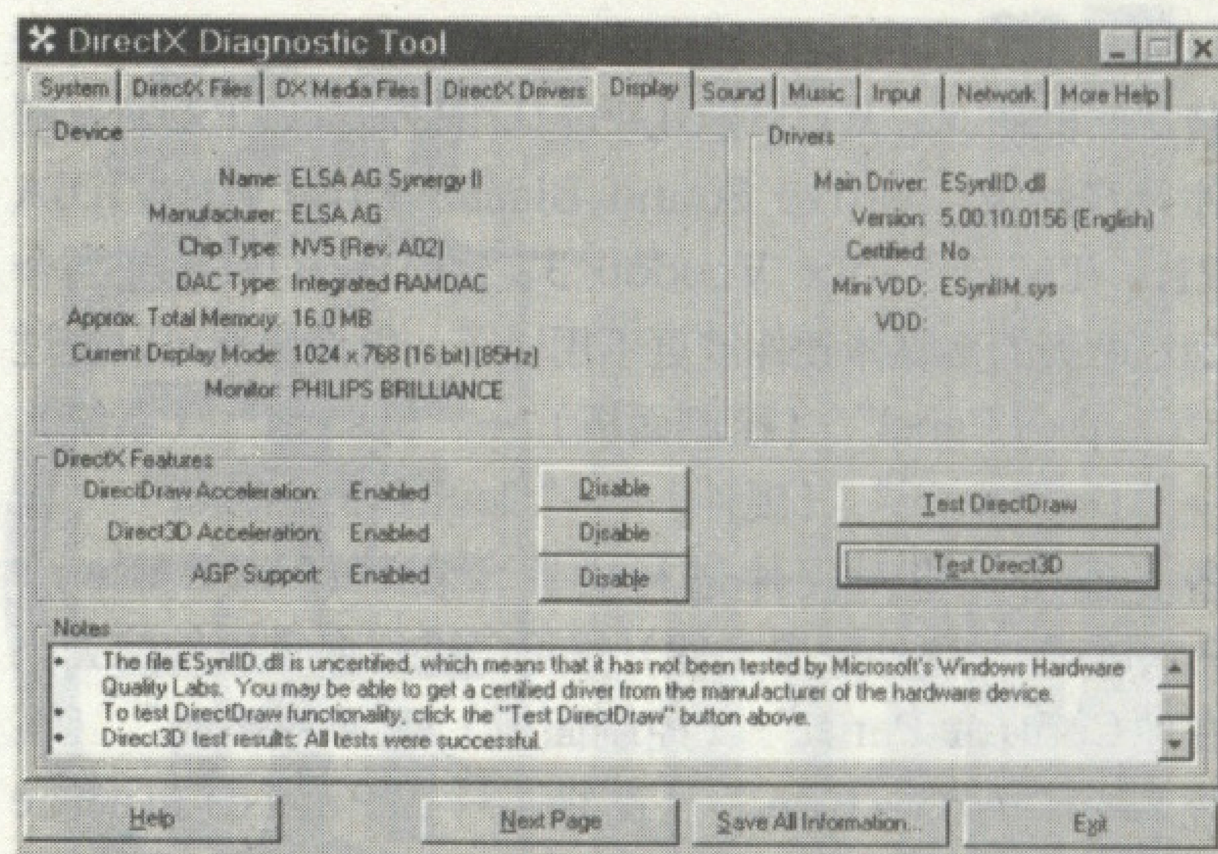
备注：

√表示安装程序允许使用这个参数

* 表示NT 4.0和Windows 2000的参数有些不同

—表示安装程序无法识别这个参数

如果在DOS下安装Windows 2000，可参考一下表一。其实一般情况下只需在安装目录下直接键入winnt，系统就会自动引导你一步一步完成安装了，当然在这之前加载Smartdrv.exe也是非常必要的，除非你使用高速IDE/SCSI硬盘，否则会发现在不加载Smartdrv的情况



下，在安装过程中系统复制安装文件的时间足够睡个午觉了（当然这个情况在安装Windows NT 4.0时也是存在的，不知大家是否注意到了）。不过易于安装一向是微软产品的优良传统，用户只需按着提示进行就可以了，唯一需要注意的是如果你使用的是采用Highpoint芯片的DMA66卡或者其它“另类”SCSI卡的话，必须先准备好它们的Windows 2000驱动软盘，不然很可能设备无法正常运行，如果用的是Promise的DMA66卡，则没有上述问题，从Windows 2000 Build 2183起已经内置了该卡的驱动程序。

启动与设置

Windows 2000的启动菜单也与NT4有所不同，她不再只单独列出安全模式，如果按F8的话，会得到一个更加详细的启动模式列表，这似乎更像Windows 9x的启动菜单了。还有在安装过程中必须牢记自己输入的管理员（Administrator）密码，为了安全，可以选择每次开机都要输入密码，如果此机只有你自己使用的话，那可以设置为自动加载密码而无需每次输入。如果你不太喜欢那个长长的默认用户名，可在安装完成后在“Control Panel”（控制面板）—“Users and passwords”（用户口令）里改头换面。

第一次进入Windows 2000时，你会发现她同Windows 98是如此的像，实际上她更像Windows 98+Windows NT 4.0+Internet Explore 5.0的混合体（说白了Windows 2000就是在Windows NT 4.0健壮的身躯中加入了Windows 9x系统通用兼容的特性，当然为了抢占Internet份额还将浏览器Internet Explore 5.0也捆绑在一起了）。下面是我们整理的几条能使你快速设置Windows 2000的方法：

1.如何设置硬件配置以及优化系统

得益于Windows 2000高达50MB容量的驱动程序库

（还是压缩过的，要知道Windows 95 OSR2的所有安装文件也就这么大）、她几乎能认出目前世界上的所有硬件，当然像Creative Sound Blaster Live!、nVIDIA Riva TNT2、3dfx Voodoo 3、DVD-ROM等等当今如日中天的多媒体硬件就更不用说了。但你仍然可以通过“Control Panel”（控制面板）—“System”（系统）—“Hardware”（硬件）—“Device Manager”（设备管理器）里对硬件进行设置：在“Hardware Profiles”（硬件配置文件）里可以进行多重硬件配置；在“Control Panel”（控制面板）—“System”（系统）—“Advance”（高级）—“Performance Option”（性能）中，可以设置本机虚拟内存的大小；至于“Application response”（应用程序前台响应），我们建议设置在“Application”（应用程序）上，这样能提高前台应用程序的性能。对于高级用户来说，可以直接使用Administrative Tools来设置系统。

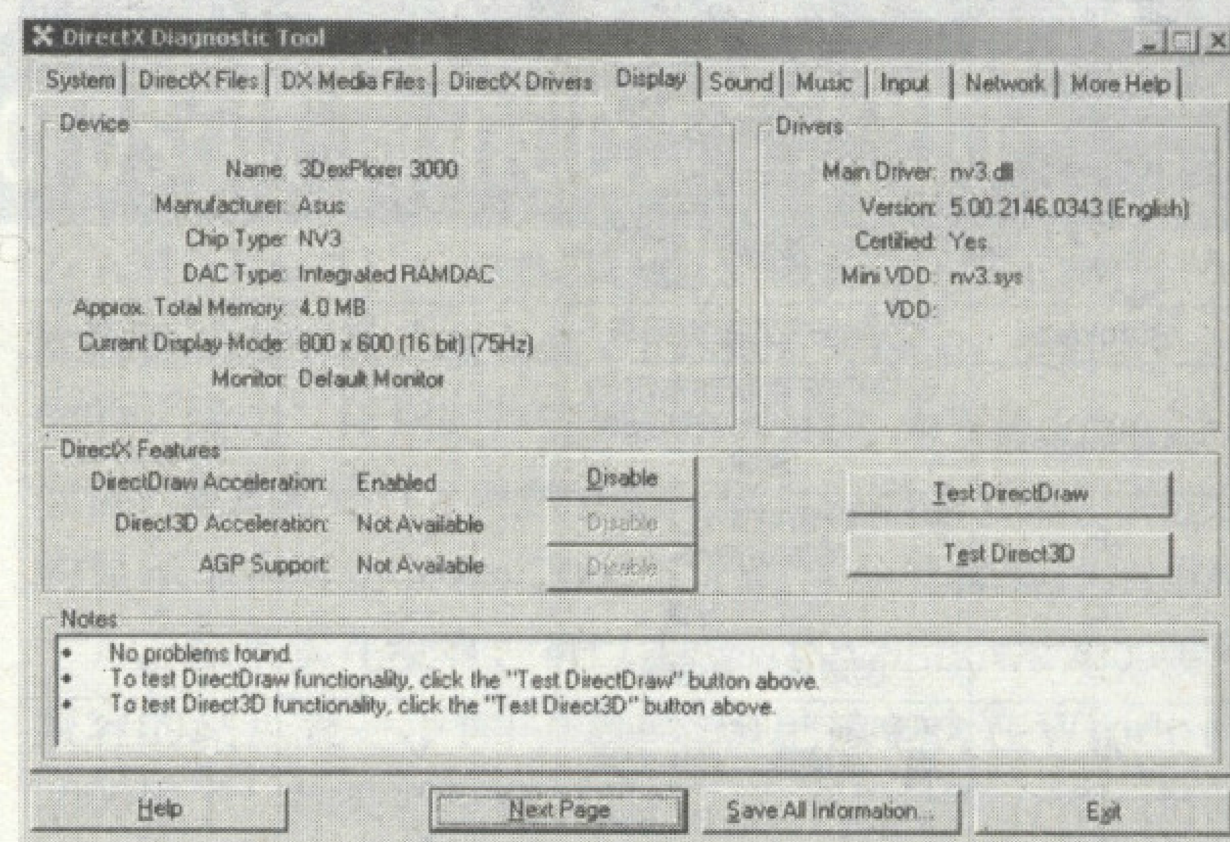
2.Windows 2000的中文菜单／对话框及中文输入的支持

初次使用Windows2000 Professional（Build 2183）英文版时，你一定会发现按默认的安装设置，Windows系统并不直接支持中文菜单和对话框双字节字符的显示及中文输入。现在教给大家一个小诀窍，可以让英文Windows 2000支持简体中文菜单和对话框／文本框双字节字符的显示，这样一来我们就可以直接在英文版本的Windows 2000上使用简体中文的软件或者是汉化软件了。

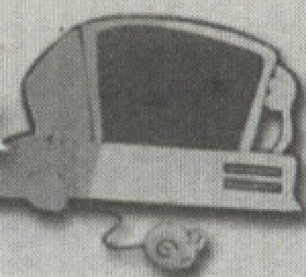
具体步骤如下：

a.打开Internet Explore，在“View”（查看）菜单中选择“Encoding”（编码）中的“More”（其它），再选择“Chinese Simplified（GB2312）”（简体中文 GB2312），系统提示IE中没有找到合适的语言包，需要通过Microsoft Language Pack来安装对应的语言包。根据系统提示，放入Windows 2000 Professional的光盘，或输入Windows 2000 Professional的安装文件路径，系统就会自动安装简体中文语言包。重新启动，第一步就完成了。

b.打开“My Computer”（我的电脑），双击“Control Panel”（控制面版），大家仔细瞧瞧，Windows 2000和Windows 98/NT 4.0可是区别大多了。言归正传，打开“keyboard”（键盘），选择“Input Locales”（输入法），点击“Add”（添加），在“Input Locale”（国家）中选择“China（PRC）”（中华人民共和国），在“keyboard layout/IME”中选择一种你喜欢或常用的中文输入法，其中包含微软拼音输入法98、全拼、郑码、内码4种中文输入法，选择其中的一个就可以了（什么，你一个都不喜欢？那我就没办法了，除非你能找到一种既是自己喜欢或常用，又能在Windows 2000 Professional下安装的输入法。不过告诉你，我自己习惯使用的智能ABC和五笔输入法英文版Windows 2000是不带的，真是&%^&%……，只能找出Windows 98第二版的安装光盘，从中抓出智能ABC输入法的全部文件Winabc.*以及输入支持文件kbdus.kbd，手动将这些文件复制到Windows 2000的System32目录，再手动把智能ABC的注册信息添加到系统注册表中，这才能让Windows 2000识别并让你使用智能ABC输入法。同样如果需要添加其它输入法，也可以按相同样方法进行操作）。接下来单击“OK”（确定），根据系统提示，放入Windows 2000 Professional的光盘或输入Windows 2000 Professional的安装文件路径，系统开始安装输入法所需要的文件，完成后再次单击“OK”（确定），结束输入法设置。



c.现在我们依然在“Control Panel”（控制面板）中双击“Regional option”（区域设置），这可是至关重要的一步，在“Location”（位置）的下拉列表中，选择“Chinese（PRC）”（中华人民共和国），“Sorting order”（排序方式）则可随意，然后在“Language setting for the system”（系统语言设置）的下拉列表中在“Simplified Chinese”前的小框中打个勾，同时按“Set default”（设置为默认），系统会警告：这会影响到系统的默认内码，不用管它，选择“YES”，这时系统会跳出一个对话框，提示请选择一个国家代码，系统允许使用这个国家的代码页（也就是说可以直接支持菜单/对话框显示所选择国家的语言），单击“OK”（确认），系统提示：需要安装的文件已经在硬盘中，是否需要确认设置？不用问了，马上选择“OK”，系统进行设置，提示重新启动。再次进入



Windows 2000 Professional时，就可以发现在系统菜单中已经可以正常显示中文并且可以像Windows 2000的中文版本一样输入中文了，而且连原本不能正常显示中文的Notepad也能正常显示和输入中文了，试一下，感觉是否很亲切啊。

3.Windows 2000 Professional的“STD”(Suspend To Disk)

现在市场上很多使用新的芯片组的主板（常见的有Intel 82810-x/82820系列芯片组的主板，以及某些制造板卡的大公司进行重新设计并添加其它处理芯片后的Intel 82443 BX主板）都支持新的STD/STR功能，这些原本并不能算是什么新功能的设计原来只是在笔记本电脑上才有，现在移植到台式PC上了。其含义是STR只要不把电源线拔掉可以随时关机，电脑把各类系统信息存储在主内存中，重新加电后，可以在相当短的时间内把电脑恢复到上次关机时的状态，因此可以省去大量加载驱动和系统服务程序的繁琐过程，达到快速启动的目的；STD则是将STR保存到内存中的数据以磁盘文件的方式保存在硬盘中，只是这个文件的大小等于你的内存数量，内存越多，需要的磁盘空间也就越多，但是STD比STR的启动速度要慢很多。不过不管怎么说如果你加载的设备程序及启动加载的程序数量很多的话，无论是STR还是STD都可以相当快地实现系统快速恢复，而且STD不像STR那样需要持续电源供应支持，否则万一你忘记了主机正在STR状态而打开机箱去插拔硬件，那下场可就很惨了。好了，原理就先说这么多，接下来就说说如何使Windows 2000让老式的不支持STD/STR的主板支持STD功能。

打开“My Computer”（我的电脑），双击“Control Panel”（控制面版），选择“power option”（电源设置），选择“hibernate”（休眠）页，在“ENABLE hibernate”（允许休眠）前打个勾，并按“APPLY”（应用）。如果主板支持ACPI的话，还可以在“ADVANCED”（高级）页中的“When press power button on my computer”（当按下电源开关时）下拉菜单中选择“hibernate”（休眠），按“APPLY”（应用）或“OK”（确认）即可，系统提示如果要使设置生效必须重新启动计算机。重新启动计算机后，看看“Shut down”（关机）中是否多出了“hibernate”这一项，如果是的话，就恭喜你了，电脑已经免费升级成支持这种最新主板才支持的功能了。试验效果，在赛扬450上由原来的POST到启动加载完成耗时从50秒减少到20秒不到，真的很快，这样一来无论我的工作做到什么地方，随时可以关机，也可以很快继续工作。(待续)

做主页的好帮手

北京 郭涛

通用篇

现在大家都用什么来做主页，FrontPage？Dreamwaver？这些软件固然很好，但多几位“朋友”总不是坏事吧？最近我发现了一些有关主页制作的小软件，有时对我们的帮助还不小呢，大家一起来看看吧！

网页背景选择器

上网一段时间，也浏览了不少优秀的网站，攒下了好多漂亮的背景图片想用在自己的主页上。可做主页换背景太麻烦了，你总是要先打开“页面属性”，再选背景、保存、预览，如果不中意的话还要重新来。然而一旦你安装了“网页背景选择器”，一切就都变得那么简单（如图1）：打

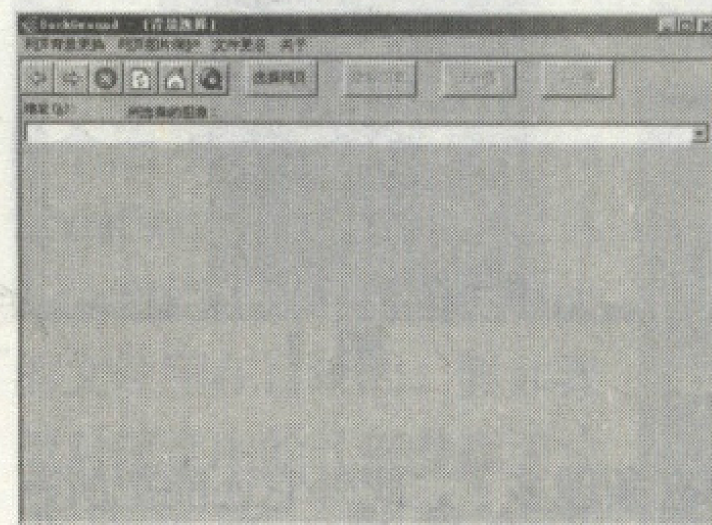
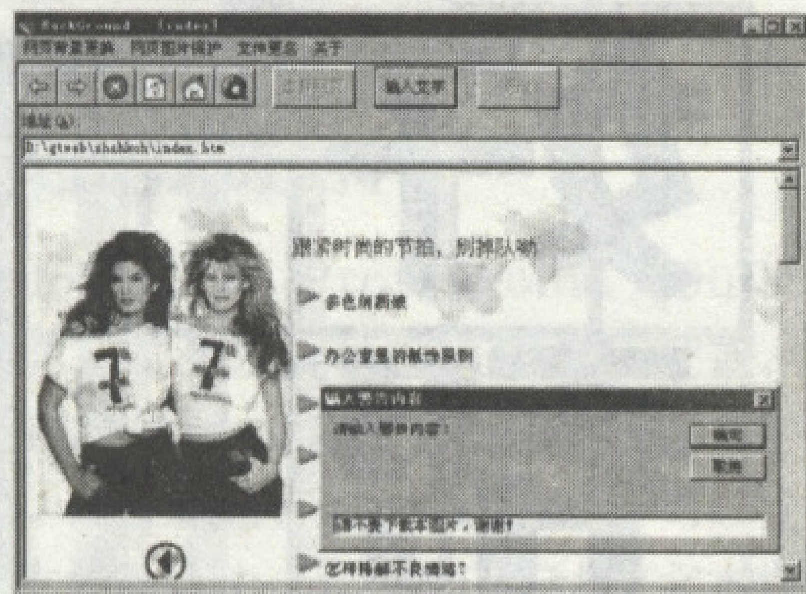


图 1

开软件，点“选择网页”就可以打开将要被更换背景的网页，如果要对多个网页进行背景图片的修改，可以选择网页背景更换菜单下的批量背景更换，然后点“选择图像”按钮，把想要试用的背景图片都选上吧（支持JPG和GIF两种格式），最后只须按“上一页”或“下一页”就可以看到修改过的效果了。选择的背景文件以bj2000.jpg或bj2000.gif为文件名复制到被修改网页所在的目录中，并修改网页<body_text="#FFFFFF"_ background="ok.jpg">中的"ok.jpg"为"bj2000.jpg"或"bj2000.gif"。如果网页中没有"background= "ok.jpg"，程序将自动添加。

其实这款软件的功能不只如此，它还可以用来保护图片和给图片更名。

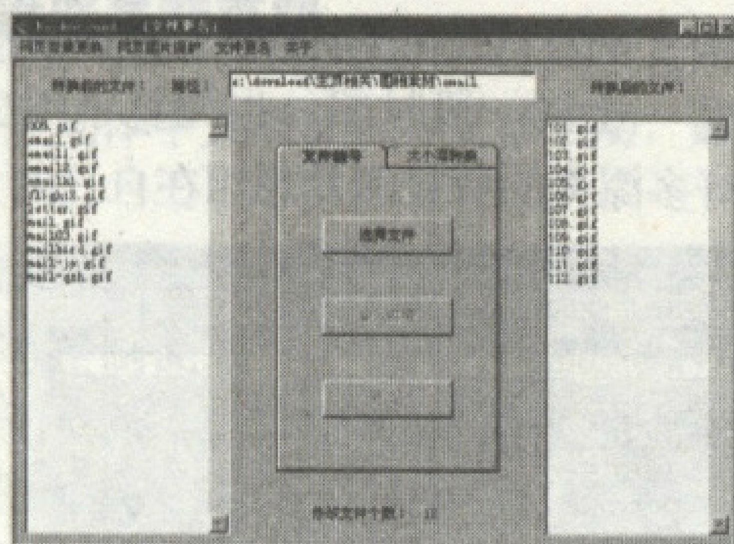
做主页时是不是自己设计了一些很满意的图片呢？但放在主页上面又不甘心自己的劳动成果被别人用去，这时保护图片的功能可就派上用场了。你只要选中网页图片保护菜单中的“图片保护”或“批量图片保护”，在“文字栏”中输入警告信息（如图2），最后点“更改”按钮，大功告成。打开修改过的网页试试，刚一点鼠标右键咱们方才写的警告信息就跃然纸上了。若要取消这个功能怎么办？其实软件只是在网页的源文件中加入了


图 2

```
“<script Language="JavaScript">
    function click()
    {if (event.button==2) {alert('警告的内容') }}
    document.onmousedown=click
    </script>”
```

这样一段代码，只要将它删去就可恢复原状了。

最后来看看它的“更名”功能是如何使用的（如图3）。首先在文件编号选项卡中按“选择文件”，选好你要更名的一批文件后按“输入前缀”，如果你输入“a”则文件将以a01、a02、a03……顺序排列，点一下“更改”就过来了，看起来比以前可有条理多了。此外它还能把所有的文件名统一改成大写或小写呢。


图 3

HTMLComp

现在上网放眼看去，有主页的朋友可是越来越多了，做出的东西一个赛一个漂亮，可时间一长就觉得它传得是越来越慢了，体形也变得臃肿起来。

那怎么办呢？减肥呗！人长胖了不也是这么做的吗？可咱们能喝“康尔寿”、“大印象”，这网页可怎么减呀？嘿，有它——HTMLComp。

这是一个专门为网页减肥而设计的软件，大小仅620k，自己就这么苗条，它的减肥效果肯定不一般，咱们还是一起去看看吧。

软件解压后为1.46MB，运行时会提示你注册，否则只能用30天。不过先不着急，用过之后觉得好再注册也不迟。它的界面很朴实，只有3个选项卡，分别为“Normal”、“Advanced”以及“Options”。

在Normal中，你可以针对某一页进行“瘦身”运动（如图4），只要在“input”中选上一个目标页，再在“output”中选一个准备输出的名字，一般来讲这项是不用改动的，因为软件默认的就是“input”项中的原文件名。选好后点一下右边的“Compress”按钮就行了，完成后软件会告诉你这次工作的压缩比。我的主页中首页文件“index.html”在压缩前为53k，压缩后一下子变成了41k，压缩比将近23%，上网去看了看发现等待页面出现所需的时间确实比以前少多了。我们还会看见“Compress”按钮下面有一个“UnCompress”按钮，这是用来进行反解压工作的——将你以前用这个工具压缩过的页面在“input”中选上，按下“UnCompress”就会变为原来的模样（特别声明：用该软件压缩过的网页，其视觉效果与压缩前无区别）。

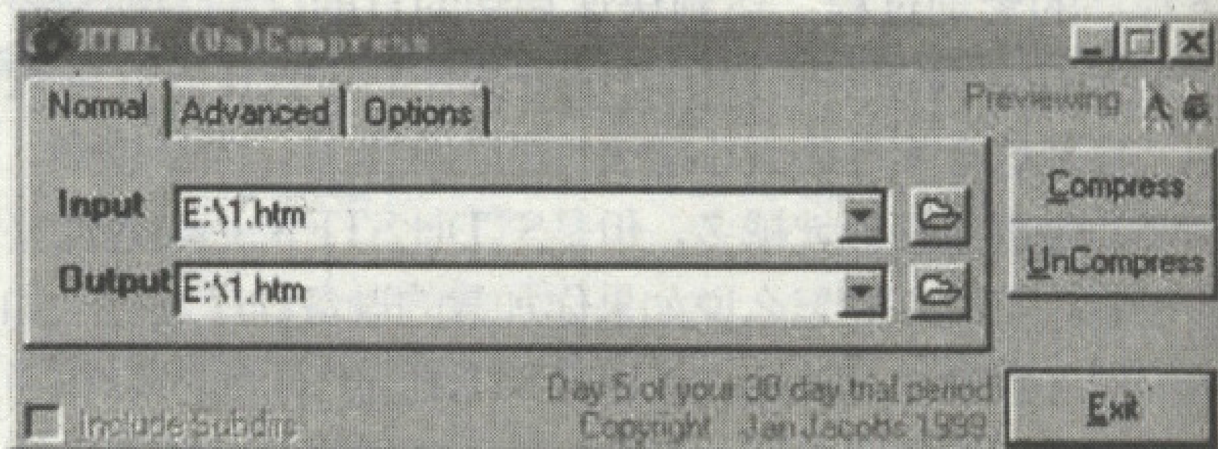
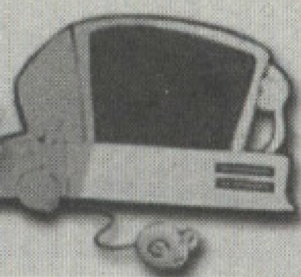


图 4

在Advanced中我们就更是如鱼得水了。它可以让我们一次选择多个页面，然后一起进行压缩，省去了一次一页的繁琐（如图5）。左边的“Add”按钮可以一页一页地选，旁边的“A11”则允许选中整个目录，右边的“Remove”用法也是一样，没什么好说的。在它们中间有一个“List Manager”按钮，别小瞧了它，它可以让我们建立一个固定的压缩列表。比如我的主页中index.html是由heard.html、side.html和main.html三个帧组成的，每次更新过主页之后都要对这4个文件进行压缩，每次一



个一个地选岂不是很麻烦？这时我们只要在第一次选好它们，然后按下“List Manager”按钮后点“保存”，软件会让我们给这4个固定的文件更新过程起一个后缀名为“Lst”的文件名，如homepage.Lst，以后我再想更新它们时只要在“Fliter”项的下拉菜单中选中“设为*.Lst”，然后选上homepage.Lst就行了，是不是简单了许多？

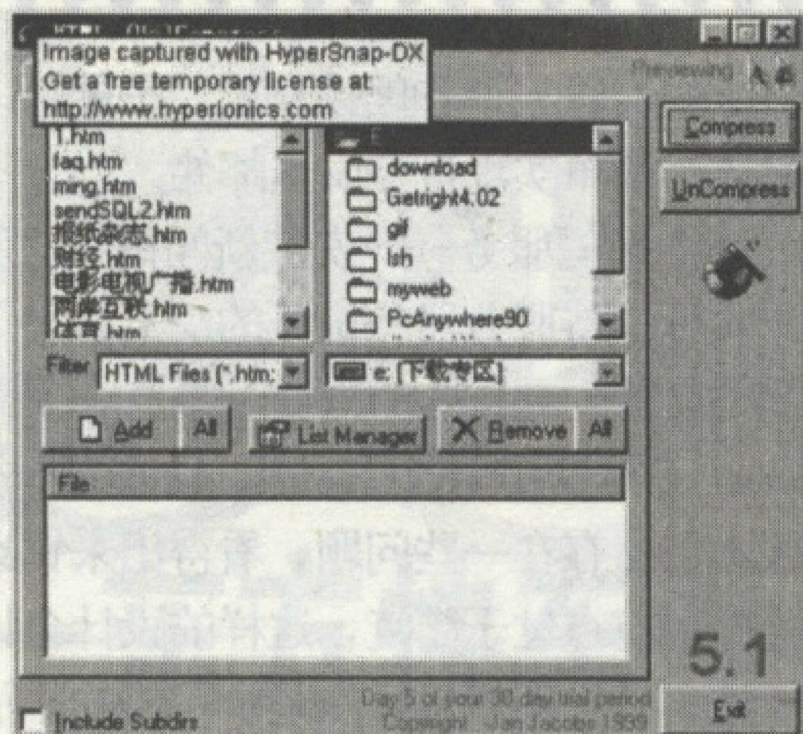


图 5

在Options中我们可以对软件的一些细节进行设置，不过我还是偏重于默认的设定，毕竟这样最稳定。如果觉得E文的设置有些头痛，那就赶快去down一个汉化补丁来尝尝吧！

色彩图像篇

常做“竹叶”的网友一定有这样的体会：在网页中插入一幅图片后，觉得图片的色调与周围环境并不是非常谐调，怎么办呢？改图片？不太现实，所以我们只好变一变周围环境。但这时你就会发现Windows自带的那几种颜色实在是太寒酸了，根本派不上用场，虽然它也可以让你自定义色彩，但选出来的结果总是有些差强人意，不如图片中原创的颜色来得那么纯正。好吧，这回就让我再给大家做几盘小菜——“小二，上菜！”

Color Browser 2.0

嗯，炒得不错，看着就有食欲（如图6）。

这款软件是专门用于屏幕取色的，它只有两个菜单：Options和Help，而Options中的内容大多已经包含在程序的操作界面中了。程序窗口最上端的方框是用来显示被选颜色的，我们可以方便地查看所选色块的状态；它的下面是一个下拉式菜单，其中包含了Windows中固有的几十种默认纯色，当然我们也可以在界面下方的色块选择区直接点选现成的颜色或按下“Browser”按钮自定义。然而这只是其最最基本的功能，我们在一般的工作中根本不必去劳烦它，用Windows就可以摆平。请注意，在它的色块选择区上方有一个十字光标，这才是今天的重头戏。用鼠标左键按住它不放然后在屏幕上任意拖动，这时颜色预览框中的颜色会根据十字光标的移动而不断变化，当我们选定时只要松开鼠标即可，

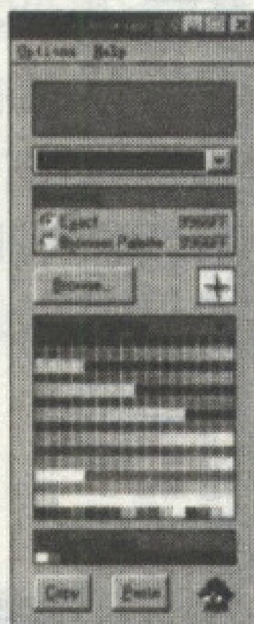


图 6

也可存在自定义颜色区以备以后随时调用。在下拉式菜单的下面还有一个叫作“Rounding”的状态栏，里面的“Exact”项可显示当前所选颜色的代码，“Browser Palette”项则可显示色块选择区的颜色代码。

好，我们已经选好了颜色，如何用到网页中去呢？看到这个软件最下方的“COPY”按钮了吗，按下它，不过这并不是将颜色真的复制了，而是将其颜色代码复制到了剪贴板中。打开你的网页制作工具，将要编辑的页面转化为“HTML”的形式，假如我的页面上有一行用红色写的“大众软件”，那么它的代码就是：

“<p>大众软件</p>”

其中的“#FF0000”就是红色的代码，我们只要将它去掉并粘贴上刚刚COPY好的代码就成了，看看改好的页面是不是好看多了？

哈，颜色好，胃口就好，瞧，说着说着菜就吃完了，大家赶快来看看这第二道菜。

Arles

不知你的“竹叶”上涉及到图片下载、赏析这方面的内容没有，比如说各种桌面壁纸、明星靓照、网页素材等等，反正我的“家”里是有一些。为了让网友们在下载之前有个大体上的了解，我们一般会在页面上加入真实作品的小预览图，虽然大大方便了前来赏脸的网友，但却苦了自己。每次做缩略图时要先打开Photoshop将图片变小，再把它转换成JPG的格式同时降低一下图片质量，最后放在页面上链接到大图，做完一幅图就已经气喘吁吁了。

Arles这款软件可以将上述这些步骤一下搞定，是不是很COOL？

安装过程不再详述，启动软件后会看到它只有4个按钮，从左至右分别是“All”——将缩略图与所在的页面一起生成；“Images”——只生成缩略图；“HTML”——只生成页面，但在页面上保留了缩略图的位置，只是没有效果；“Show Results”——观看生成页面的效果。

在这4个按钮的下方是4个选项卡：1.“File Locations”（如图7），这是让我们来选择将要被修改的文件所在目录的。假如我想对硬盘中的几张漫画图片进行修改，就要先在“Source Folder”项中选

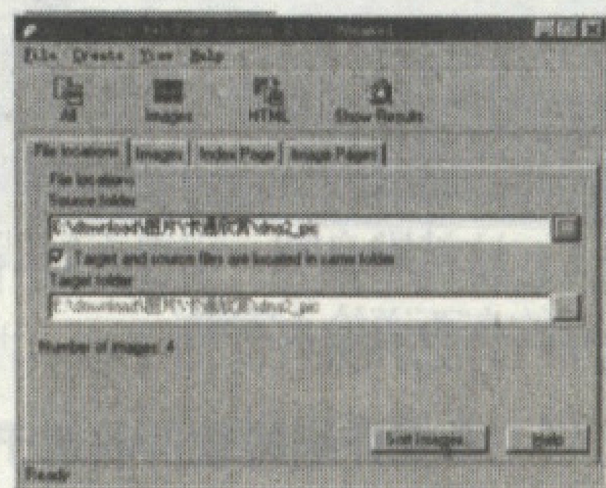
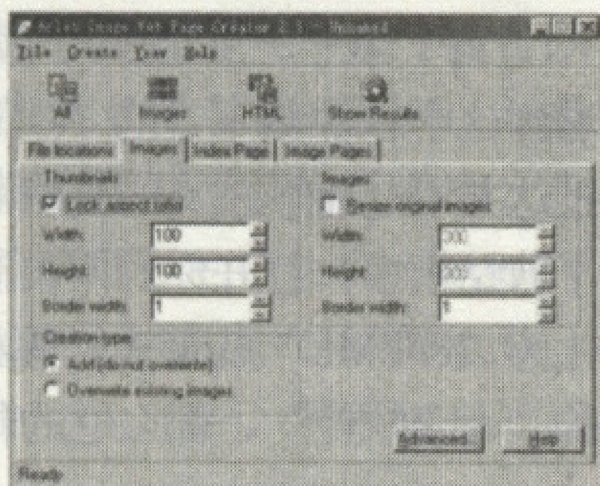
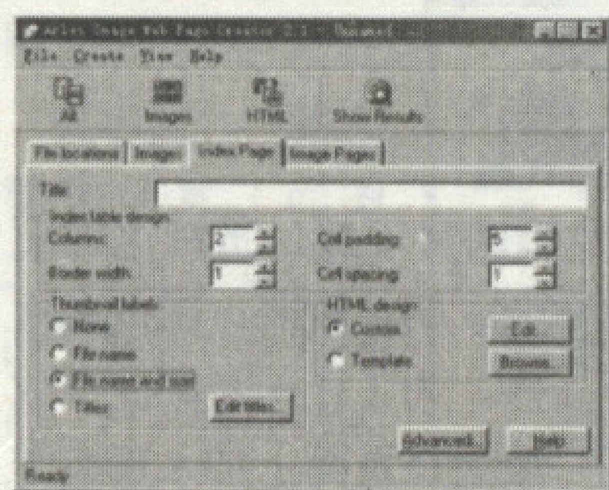
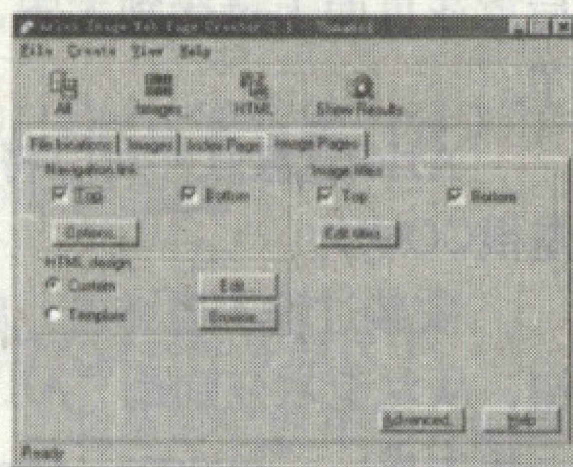


图 7

好图片所在的目录，下面的“Target Folder”项是输出目录，如没有特别要求可以不必理会它，系统默认为Source Folder与Target Folder一致。2.“Images”（如图8），这里有3个选项——“Thumbnails”可以调整缩略图的大小及图片边框的粗细，系统默认的缩略图大小为100×100像素，但这并不意味着任何图片都会变得方方正正，一幅800×600图片的缩略图在100×100的方框中仍然会以长宽4:3的比例表现出来，大家尽可放心；“Images”项是对真实的原大图像的设置，可让所有放大后的图片以同样的大小呈现出来，因而我们不推荐对它进行修改，否则不能使每幅图片都以正常的比例显示；按下“Advanced”按钮还可以设定缩略图的画质，并为图片加上个卷标以方便管理。3.“Index Page”（如图9），这个选项卡主要是对缩略图所在页进行简单的编辑。“Index table design”项可设定每行显示几张缩略图以及每张缩略图之间的四周间隔；“Index design”项能编辑页面的背景色和超级链接3种状态的不同颜色，有了这些功能就不用麻烦FrontPage大哥亲自出马了，轻松搞定！4.“Image Pages”（如图10），这个选项卡是用来改变页面上的前进、后退等按钮的。默认的是英文加方向箭头，如果不喜欢就改成自己的方式好了！


图 8


图 9


图 10

一切就是这么简简单单，繁杂的工作瞬间便完成了，看看结果满意吗（如图11）？

不错不错？那就赶快下载一个尝尝鲜吧，去“GT资源网站”（http://ftp.maoming.gd.cn/g/guotaoweb）就行了。


图 11

说到这儿，咱们也吃得差不多了，这就歇息吧，记得下回我会有更好的东西送给大家呦！

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第3期\BBX\下。

（上接22页）译和朗读功能，另外可以自动更改题头和收件人，简单实现批量发送邮件。

5.新闻服务——安装新闻精灵之后，它将挂在后台，忠实地等待服务器将最新的消息传来。你可以继续进行自己的工作，在有新的内容时浏览一眼就可以了。

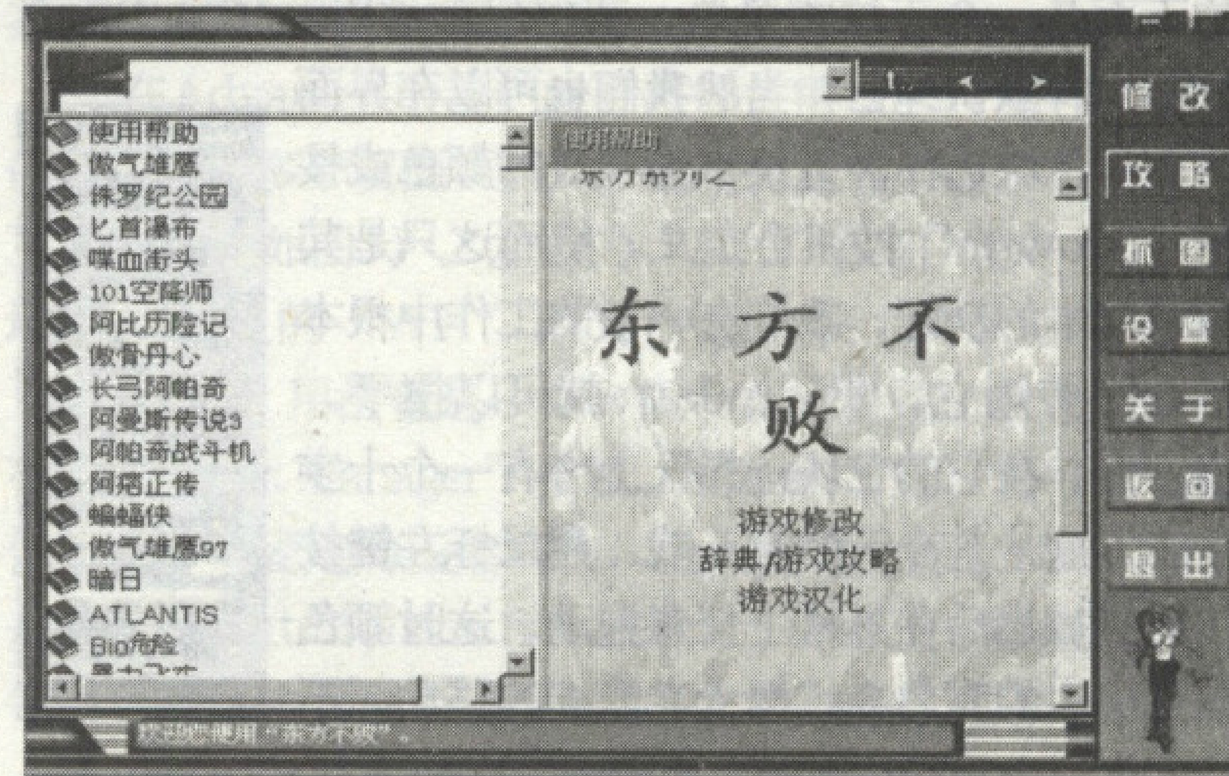
虽然新增了这些功能，让东方网神增色不少，但这个版本仍然存在一些问题，看得出来铭泰力求使其完美，功能做得有点过于繁复，这样的设计会让新手多少有些不知所措。中国网络城虽然是个不错的想法，但是其内容做得又过于简单；新加的翻译功能也不是很完美；过多的网址资源和搜索引擎需要更多的硬盘空间，也间接影响了使用速度和资源占用率，其中还有一些功能是不必要的。不过从网神的设计初衷来看，它确实达到了为网络新手提供方便，让基本的上网功能都在网神一个软件中实现的要求。

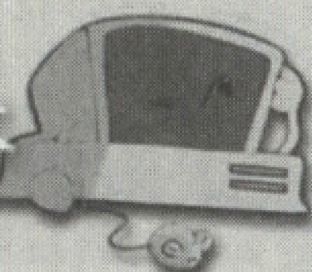
表3是两个版本的东方网神性能比较。

可以看出实达铭泰在这两款软件上都下了很大功夫，力求做得完美，它们也确实比上一代有了改善，性能有不同程度的提高，并加入了一些新颖实用的功能，其设计初衷都基本得以实现。不足之处在于总想做得面面俱到，就显得有些散乱。不过现在的价格已降至了29元，应该算是物有所值。国产软件在艰难的生存环境下能做成如此，已相当不易。我们更加期待国产软件明天会做得更好，替代舶来品成为中国乃至世界软件市场的主流。

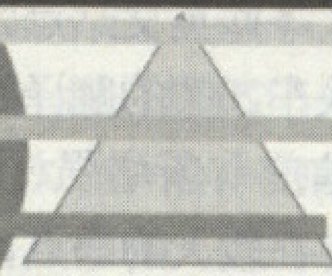
功能	东方网神	东方网神-世纪号
搜索引擎	26个	500个
网址资源	有	有
下载工具	有	有
可视化书签	有	有
网页追踪	无	有
中文浏览器	无	有
中文语音	无	有
全球邮件	无	有
新闻订阅	无	有
服务中心	电子服务中心	中国网络城
换肤功能	无	有
新闻精灵	无	有
个性化菜单	无	有

表 3





世纪快车



北京 exert

——东方快车世纪号&东方网神世纪号

最近国内信息产业界出现了一些喜人的现象，软件市场正进行着一场前所未有的革命，低价正版软件风潮正一波接一波地向盗版袭去。首先是金山公司的“红色正版风暴”，他们的金山快译2000和金山词霸2000以28元的低价位震动了整个国内软件市场。紧接着，国内另一家民族软件产业实达铭泰也推出了他们的“旋风29”行动，这次行动的主角是实达铭泰公司长期以来的主打产品东方快车和东方网神的最新版本——“世纪号”。

在此次活动中，这两款软件的价格均从原来的160元降至29元，它向软件业界发出了一个重要信号：低价软件大潮已经来临，从此国内用户将用上越来越多的低价位正版软件。

但是低价位并不意味着低性能，在这两款新版软件中，实达铭泰加入了最新技术和一些实用的功能以增强它们的性能，另外在安装与使用上继续沿袭了上一代简洁易用的优点。最近我们拿到了这两款软件，并针对大家关注的方面进行了试用，下面就为大家介绍一下试用的情况。

安装与卸载

两款世纪号的安装仍然使用了国际流行的标准Windows安装界面，使用十分方便，界面简洁明了。安装界面比较友好，插入光盘程序自动运行，一路回车即可完成安装。在卸载方面和大多数优秀软件一样，这两款软件也具有自动卸载功能，只要选择程序组里的“自动卸载”项就可以将程序干干净净地从系统中删除，不过前提是你没有修改过其中的文件。但在试用中我们发现这两款软件均不能检测以前的版本，也就是说不管你的机器中是否装有东方快车和东方网神的早期版本，它们都会一路完成自己的安装过程。这样就需要用户手动删除旧版本软件，会带来一些不必要的麻烦。如果软件能做到自动检测并升级安装，那样会方便很多。

启动与使用

和早期的版本一样，新版本安装完毕之后，还是会同时在开始菜单的程序组、快捷组和桌面上同时生成启动图标，一点即成。东方快车的界面还是采用了浮动式自动消隐的主菜单，不用时它会自动缩隐在屏幕的上方，将鼠标移向屏幕顶端时就会重新出现。所有的功能都分列在任务栏上便于使用。东方网神的界面加入了新的中文浏览器，并且内嵌了汉化与内码转换功能，十分新颖。此外东方网神还加入了一个新的图形化界面的中国网络城，直观明了，即使是新手上网也能轻松找到自己想去的地方。

东方快车世纪号

东方快车的应用范围是翻译和内码转换，新版本也主要是针对这两个方面进行了改进。

1.东方快车世纪号采用了最新的S-speed翻译引擎。S-speed是国家863计划的最新成果，它采用的最新实用翻译技术将引擎和词库有机地融合在一起，以高效的语法判断识别模式对英文语句进行匹配式翻译。由于其采用了简洁的接口定义方式，可以外挂专业词库，因此应用的范围更加广泛，同时其全32位编码令整体的运行稳定性和数据传输便捷性有了很大提高。和上一代产品所用的翻译引擎



相比，其兼容性、稳定性有了质的提高，适用于各种流行操作系统，引擎接口定义简洁，由于识别方式的改善，它的认别能力得到了较大提升，并且汉化包增加到了近500个。

为了验证一下新版的效果，我们用东方快车世纪号和东方快车2000这两个版本分别翻译了几篇英语文章，并浏览了一些英文站点。使用了新引擎的东方快车世纪号比东方快车2000的翻译效果有较大提高，在英文单词翻译上的可信度有所增强，但在全文翻译方面仍然难以令人满意，存在较大的弱点，语序颠倒的问题还是无法解决。

下面是两种版本翻译效果的对比：

	错误	误译	准确率	单词翻译效果	文章翻译效果
世纪号	无	无	70%	较好	普通
2000	无	有	50%	普通	较差

表 1

2.东方快车2000只能支持中文简体GB码和中文繁体BIG5码之间的转换，而世纪号在这方面有一个较大的改进，就是增加了对Shift-JIS、Euc-JIS、New-JIS三种日文内码的支持，另外还支持KSC韩文内码，使支持的内码种类从原来的4种增加到了8种。

两种版本的内码转换情况对比：

	内码种类	乱码	错误显示	错码	总体效果
世纪号	8	无	少	少	普通
2000	4	无	少	少	普通

表 2

3.除了上面的改善外，东方快车世纪号还引入了一种同引擎跨语种翻译的功能，可以进行日语翻译。可惜我们不精通日语，也就无法准确评论它的效果。不过我们试着用它上了一个日文网站，并且还用它试玩了一个日文游戏，总体感觉效果还不错，至少在使用中遇到日文基本不会再有语言的障碍了。它的单词翻译准确度应该比较高，但网站和游戏中都没有比较长的文章，所以也看不出其智能翻译的水准。

4.在东方快车世纪号里加入了游戏修改工具东方不败，它是全中文界面，内含100多个游戏攻略秘技，并支持抓图功能。

此外，在东方快车世纪号中还加入了辅助学习功能，用于英语单词背记。它的词库量较大，包括了从小学英语到大学四、六级乃至TOEFL和GRE的各级水平，适于各类用户使用，并且使用十分方便。其它还有一些诸如个性化页面设置、东方快文、名著选读等功能，都能为用户提供一定的方便。但在试用结束之后，我们感到东方快车世纪号仍然存在启动慢、多窗口下程序运行经常出错导致自身乃至其它应用程序运行中断、主程序栏弹出不灵敏等不足，希望在以后的版本中能够有所改进。

东方网神世纪号

东方网神是一款为广大初入网络的中国网民设计的一款力求全能的网络工具集。新版的搜索引擎由原来的26个增加到了500个，网址资源也增加到了20000个，最重要的是它加入了一些更为实用的新功能，并将旧版中的功能进行了改进。

1.虚拟中国网络城——这是一个具有美丽风景，将虚拟网络与现实生活融为一体的网络社区，融入了网络电子商务服务内容，可以在网上购物、学习、看病、进行股票交易等等。这种图形化的界面设计确实十分新颖，并且非常直观，即使是没有基础的新手也能轻松上网。虽然目前中国网络城的功能并不是很完善，不过这主要是因为国内的电子商务还不发达的缘故。

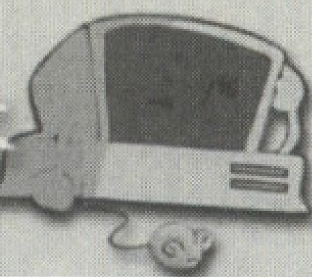
2.网页追踪——不知道你怎么样，反正我每天上线都



要去一些固定的站点查阅一下有没有更新，有没有感兴趣的新闻。这样一来，每天我就要比不去这些地方的人多花出许多网费。如果只是这样也就算了，最让人伤心的是去了发现没有更新。网页追踪就是针对这一问题所做的一个实用的功能，你可以利用它把所有你想要去的网页加入搜索栏，统一进行搜索，这样就知道哪个网页已更新，哪个还没有更新，便于有目的地进行浏览。

3.全新的中文浏览器——在新版中这个基于IE之上内嵌了翻译器，并加入语音朗读功能的东方网神浏览器是最让人耳目一新的了。这个新浏览器中加入了网页优化翻译功能，可以汉化完整网页，并进行抓句翻译，此外它还能转换内码。最让人兴奋的是它的网页阅读功能：它能逐字逐句将网页上的内容用中文语音读出来，虽然读得有些生硬，不过能做成这样也很不错了，至少发音清晰，而且是智能识别。

4.全球定位的E-mail功能——新的邮件系统不仅速度快，而且可以将英文平台转化为中文，无论身在何地都可以收发中文邮件。新的邮件系统还具备翻（下转20页）





“中国共享软件”栏目开办以来，我们收到了很多软件作者和用户的来信，他们有的推荐自己的软件，有的和我们探讨共享软件的发展等问题，在这里我们衷心感谢所有支持我们的朋友们。在新的一年中，我们将为大家介绍更多优秀的国产软件，同时也欢迎广大共享软件作者们积极向我们推荐自己的作品，我们一定大力宣传和提供帮助，请记住我们的网址http://www.cnshare.net，有空常来坐坐哦。

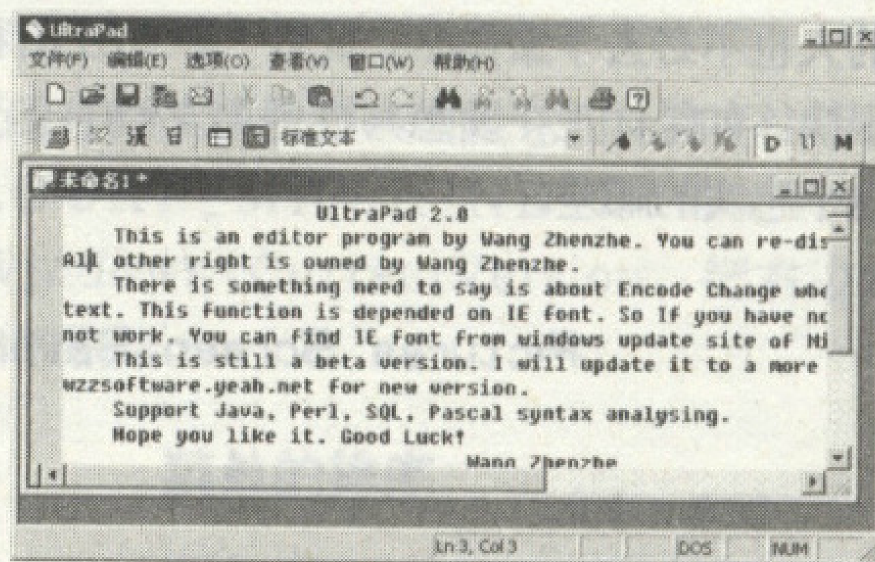
程序员的好助手——UltraPad

版本：2.1
大小：1.5MB
性质：免费
类型：编程开发
评价：★★★
作者：王真哲
主页：http://wzzsoftware.yeah.net
下载：http://www.cnshare.net/pub/tool_files/updisk201.zip

毫无疑问，微软用Windows家族的每一个产品时时刻刻告诉人们——我们拥有世界第一流的软件开发技术，据说Windows 98在桌面操作系统的市场中已经占有压倒一切的绝对优势，几乎每个细节微软的工程师们都考虑得妥妥帖帖，但有一个例外——Windows的记事本。这个附件打开的文本大小不能超过64kB，而且居然仍不支持Ctrl+S存盘和Ctrl+A选择！因为微软这个小小的疏忽，几乎每个程序员都不得不反复寻找可用来编写程序代码和撰写相关文档的替代品。眼光在面对这个问题时，作出的选择是咱们国产的UltraPad。

眼光本来也是个程序员（优秀的？），偶尔也客串写一些共享软件，不过每次想放在中国共享软件网站上作作宣传时，CoCo和东东包都竭尽全力加以阻止，说是怕丢他们的脸（kick）。不过没关系，反正眼光的肚量大。UltraPad支持语法分析，不管是HTML、C/C++、Java、Perl还是Delphi，在编辑的过程中我们可以看到这些编程语言的关键字被高亮突出显示了，这点很像眼光曾经最喜欢的UltraEdit，不过UE支持的语法没那么多，并且不支持双字节文本……还有就是UE不是国产的8-(

如果系统中安装了Windows MAPI，那么你可以惊奇地发现，UP居然可以通过E-mail发送文件。不过最有趣的是 UP可以使用IE字库。因此，即使是在英文Windows环境下，现在你也可以很顺利地阅读和编辑简体、繁体以及日文编码格式的文本。



UP的作者可能很喜欢Linux，如果去他的主页，你会看到一个好大的宣传动画，大致内容是“如果你不会用VI和 EMACS，但又想用Linux，那么你就选择UltraPad吧，因为它自动支持Unix、DOS和Mac文本换行的转换以及从FTP站点上不受大小限制地打开和保存任意格式的文件”。

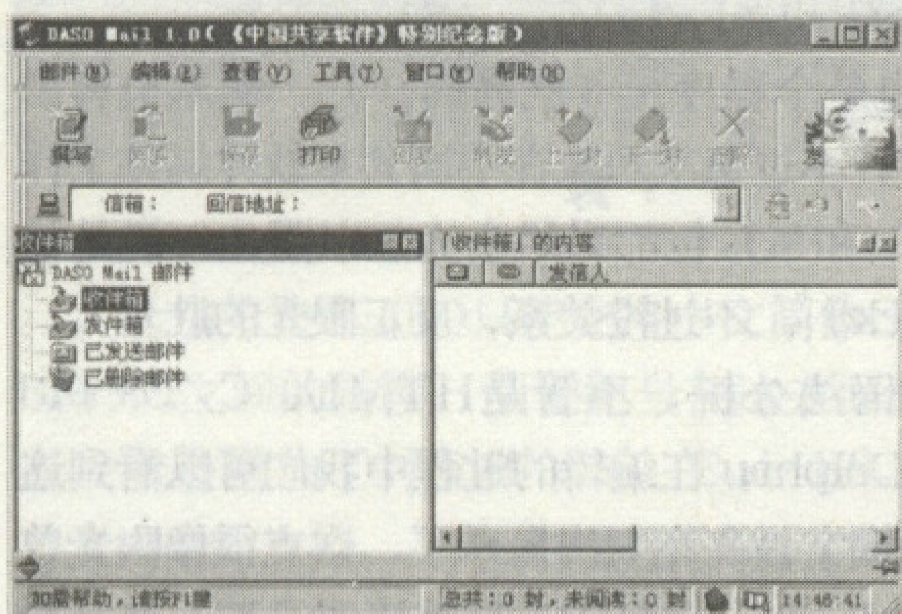
在软件强大的功能背后，UP还带给我们对未来中国共享软件的希望，它向世人证明了一个很简单的道理，那就是中国人也有能力做出像UltraEditor一样实用的软件。

Big5码和GB码交流的好工具——中华神差

版本：1.0
大小：6.9MB
性质：共享
类型：电子邮件
评价：★★★★

作者：上海德硕科技有限公司
主页：http://www.dasomail.com.cn
下载：http://www.cnshare.net/pub/tool_net/dasomail.zip

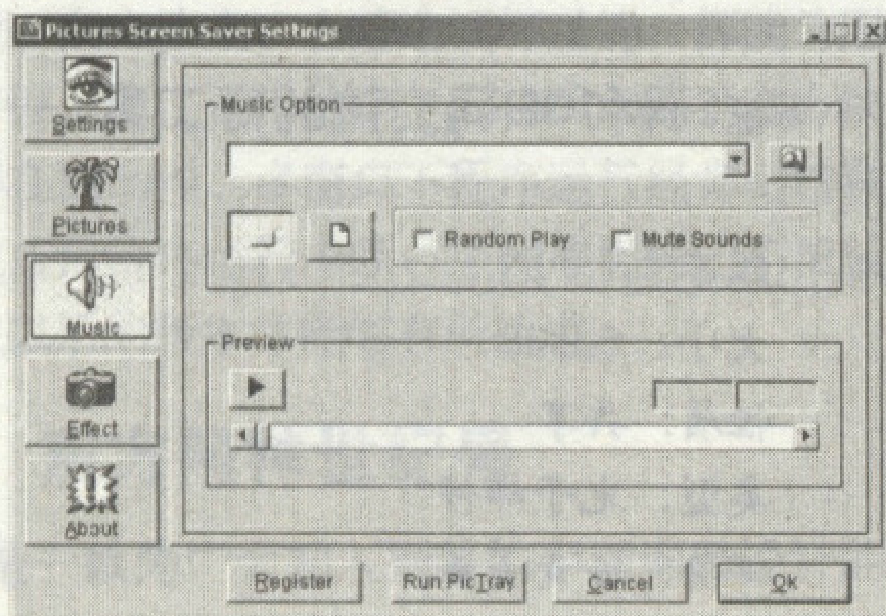
两岸之间因文化、观念乃至语言、习惯等方面的差异都带来了交流上的不便，特别是在网络交流中。面对Big5和GB码之间的转换，我们不得不经常使用诸如NJStar、MagicWin98等软件进行辅助操作，费时费力。中华神差就是针对该问题而推出的一款电子邮件软件，它让全世界的华人都能方便地使用E-Mail进行交流。同时它还是一个电子邮件软件与文件转换器的整合体，发送邮件时，会自动询问发送邮件所需要的编码，而且随时可以预览和修改。有了这两大功能，只要通信双方的一方使用，无论是简体还是繁体，沟通就不存在问题。你可以仍然使用自己习惯的系统，用繁体的人不必去记简体字，用简体的人也不必去学繁体字。此外，软件发信和收信的速度也很快。如果你正在发愁与港台朋友们的交流，不妨试一试这个忠实的邮差。



Pictures Screen Saver

版本：1.0
大小：290kB
性质：免费
类型：屏幕保护
评价：★★★
作者：郑文华
下载：http://www.cnshare.net/pub/tool_desktop/picsaver.exe

现在流行DIY，屏幕保护当然也要有自己的特色。下面眼光就为大家介绍一个屏保制作软件——Pictures Screen Saver。它可以把你喜欢的图片做成屏幕保护程序，并提供了60种影视特技中的转场效果用于不同画面之间的切换。软件采用了微软的媒体播放器和XingMPEG的接口，使得做出的屏幕保护程序支持多种多媒体音乐文件格式（如MP3、SND等），同时还可根据个人的喜好，设定在图片上显示的文字以及图片背景色、图片伸缩大小等选项。另外该软件还内附小型音乐播放器，这些功能使得我们做出来的屏保有声有色，这才能算多媒体嘛8-）。

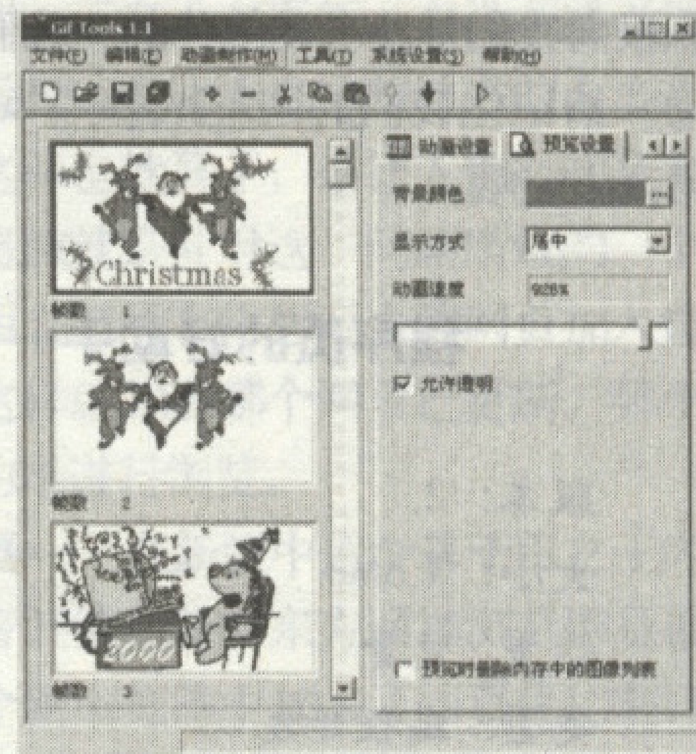


当然，比起国外的很多屏幕保护软件，它的功能还是略显单薄，例如不能制作单独发行安装的屏保文件、对图形的支持还不够多等等。但是我们看到在国外共享软件一统Internet的时候，还是有越来越多的人投入到国产共享软件制作的行列中来，与他们一争高低。他们制作的软件虽然还不是很成熟，但凭着大家的信念和执著，我们有理由相信在不远的将来他们一定能做得更好！

国产的Gif动画制作软件——Gif tools

版本：1.1
大小：870kB
性质：免费
类型：图像工具
评价：★★★★
作者：王震洲
下载：http://www.cnshare.net/pub/tool_photo/giftools.zip

网页上经常需要一些吸引人的动画小图片，但是网络的特殊性又要求图片体积必须特别小，Gif tools就是一个集编辑、制作和优化Gif动画文件于一体的小工具。它的最大特色是能直接打开Gif文件对每一帧进行编辑，支持导入各种图形文件，而且能够对图像进行优化处理，包括图像的减色、灰度、量化、抖动、镜像、旋转等；它还可以转换不同的图片格式，并支持近10种图像格式，同时该软件支持Gif与AVI动画间的转换，是一款值得一用的Gif动画制作工具。



本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第3期\BBX\下。



Windows 98终极指南（下）

广东蔡旋

Win98 SE的睡眠状态问题

Win98 SE除了有关机问题外，在电脑挂起时（即进入睡眠状态）也可能会死机。我们找到两个解决方法，但不是很灵验，更多的原因是硬件的电源管理与Win98自己的电源管理不能合作。

1.第一个解决方法很奇怪。请用记事本打开Windows目录下的System.ini文件，然后在“[386Enh]”下面找到“PagingFile=”这行，看看PagingFile的内容，它是一个驱动器盘号，如果是个小写字母，偶尔也会造成系统死机，要修正这个错误也很简单，把这个小写字母改成大写就行了。

2.电脑进入睡眠状态后，再重新启用时，如果在30秒后才能恢复，问题可能出在网络方面。因为进入睡眠状态时，系统会退出所有的网络协议，重新启用时再装入，这时如果连接不上，便会引发超时等待。打开控制面板的“系统”，切换到“设备管理器”的“网络适配器”，双击它，在弹出的属性窗口中，在“在此硬件配置中禁用”中打上勾。

恢复“将你的计算机转入睡眠模式”

当电脑处于睡眠模式时，移动鼠标或按一个键，电脑会马上苏醒过来。但如果在此过程中死机，开始菜单的“关闭系统”里就再也看不见“将你的计算机转入睡眠模式”了，因为Win98非常聪明地认为它会引起死机。

通常死机现象是偶尔才发生的，我想你需要找回这个“将你的计算机转入睡眠模式”，打开注册表到HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\VxD\Vpowerd，检查“Flags”的数值是多少，如果大于200（16进制），则减少200，如果“SuspendFlag”也存在，要把它的数值设置为0。

恢复预览Jpg文件

资源管理器在使用“Web方式”时可以在左边预览Jpg图片，如果发现无效的话，请用下面的方法恢复。选择开始菜单的“运行”，如果当前使用的是IE4则输入“regsvr32.exe /i shdocvw.dll”；IE5则输入“regsvr32.exe /i shdoc401.dll”。

微软的注册向导

Win 98有个注册向导，有报告指出，如果你注册了Win98，微软会放置一个识别你身份的唯一号码在系统里。这个注册向导是个ActiveX控件，别人可以通过网络来读取你的HWID和MSID，甚至它们可以被别人改变。

Office 97里的Word和Excel在创建所有文档时都会把这个号码记录在每份文档中。如果你不想被Office 97记录下你的号码，就得用一个Office 97的补丁。对于已存在号码的文档，微软也提供了一个工具来去除。现在我告诉你禁止它的方法：

禁止注册向导的方法：

在开始菜单选择“运行”，输入“regsvr32.exe -u c:\windows\system\regwizc.dll”

允许注册向导的方法：

在开始菜单选择“运行”，输入“regsvr32.exe -c c:\windows\system\regwizc.dll”

其它方法：

你也可以通过修改注册表来删除它们，打开注册表到HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion，把右边的HWID和MSID都删除。

菜单的排序

通常来说，开始菜单的程序和收藏夹菜单都是按字母顺序排列的，但有时却会碰到新增加的菜单无法再按字母顺序排列，而是列在最后面，要恢复的话，只有自己动手了。

移动鼠标到开始菜单的“程序”里面某个项目，按下鼠标右键，选择“按名称排序”。这个方法对安装IE5的机器有效，如果你的电脑没有列出“按名称排序”的菜单，则对开始按钮按下鼠标右键，进入程序，再来排序。要排收藏夹的话，可以用资源管理器打开\Windows\Favorites，再按鼠标右键选择“排列图标”。

屏幕保护打扰了磁盘碎片整理

在做磁盘碎片整理吗？可要记住，Win98自带的磁盘碎片整理程序可是禁忌多多，经常出现整理一半的磁盘又重新开始的现象，这是由于一些读写操作影响了磁盘整

理，而屏幕保护也会导致此现象，它更容易被大家忽略，其实是完全可以避免的。

禁止在磁盘整理时启动屏幕保护的方法：

打开注册表到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Applets\Defrag\Settings，在下边新建一个主键，名字为"DisableScreenSaver"，然后修改"DisableScreenSaver"右边的"默认"为"Yes"。

注意：如果磁盘碎片整理程序是由计划任务启动的，那么上面的修改对它无效。

适合你的碎片整理

你有没有发现Win98的磁盘碎片整理程序多了个Intel标志，而设置里面也多了"重新安排程序文件以使程序启动得更快"？新的IALA（Intel Application Launch Accelerator）功能可以让经常使用的程序启动更快。

为什么磁盘碎片整理软件知道什么程序用得最多呢，原来Win98默认时就安装了一个监测程序TaskMon，它统计软件的使用情况并整理成报告，再让磁盘碎片整理程序使用。

每个程序一运行都会被记录在\Windows\Applog目录下，扩展名为LG加驱动器的字母，如LGC、LGD、LGE等，默认情况下磁盘碎片整理程序只能优化50（十进制）个程序，以90（十进制）天为期限来断定一个应用程序是否经常使用，每个记录使用文件的大小为1000（十进制）字节，现在我们可以来改改它，可能更适合你的情况。

修改的方法：

打开注册表到HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Applets\Defrag\AppStartParams，在右边新建三个DWORD，名字分别是"MaxApps"、"MaxNoUseDays"、"MinLogSize"。其中"MaxApps"表示最多能优化程序的个数，推荐改为70个（十进制），"MaxNoUseDays"表示最大没有运行的天数，"MinLogSize"表示记录文件最小为多大，推荐改为500（十进制）。

不要随意加大及减小上面的数字，特别是MinLogSize。在修改完后应该进入\Windows\Applog目录，把所有扩展名为LGC、LGD、LGE之类的文件删除，下次系统就会重新生成记录文件。

旧式的开始菜单

Win98的开始菜单采用滚动显示方式，无法显示完整时，会在上下显示一个滚动点，把鼠标移到那里菜单就会滚动。旧式的Win95是采用列表显示，一次将整个菜单都在屏幕上显示出来，当超出时则放在第二列上。如果你怀念以往的方式，可以取消新的显示方式。

打开注册表到HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\explorer\Advanced，新建一个字符串，名字为"StartMenuScrollPrograms"，修改它的值为"False"，重新启动即可生效。

Win98总是搜索软驱

这是一个很奇怪的Bug，它偶尔会在Win95或Win98中发作：每当启动Win98或者启动一个软件时，软驱就会莫名其妙地响一下，很难说清问题出在哪个地方，只好一步步试着解决。

1.清除文档菜单。选择开始菜单的"设置"，再选择"任务栏和开始菜单"并切换到第二栏"开始菜单程序"，按下面的"清除"按钮就可以了。

2.检查所有跟随Win98启动的程序，清除不必要的程序。可以采用上面讲过的方法，就是用MSConfig来查看，进入MSConfig后切换到"启动"栏，需要禁止哪个程序将它前面的勾取消即可。

3.检查系统有没有病毒。

4.搜索整个磁盘有没有什么快捷方式连接到软盘。自己查找起来很麻烦，最好使用专门的软件进行，比如环保卫士等等。

5.用记事本打开C:\MSDOS.SYS文件，查看里面是否有LocalLoadHigh=1这行，请删除它。注意，打开此文件时需要去掉它的隐藏、只读、系统属性才行。

6.检查注册表有没有什么DLL或OCX文件连接到软盘。选择开始菜单的"运行"，输入"RegEdit"，选择HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID，然后就可用菜单提供的搜索功能来查找"A:"，找到后要验证是否在HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID里面。

7.不必搜索新的软驱。打开控制面板的"系统"，切换到"性能"的"文件系统"，再切换到软盘，你会看到"每次启动计算机都搜索新的软盘驱动器"的选择，请取消它前面的勾。

8.最后的方法有点危险。打开控制面板的"系统"，切换到"设备管理器"，点击"磁盘驱动器"，看到下面有个"GENERIC FLOPPY DISK"，把它删除，重新启动，然后期待Win98会重新找到软驱。

只能使用指定的软件

很多人都抱怨Win98不够安全，如果你用过它的

"限制软件"功能，就再也不会这么说了。只要制作成功，Win98就只能运行你指定的软件，其它软件一概不理，即使你用安全模式也无法突破，很刺激吧？

打开注册表到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer，然后在右边新建一个DWORD，名字为"RestrictRun"，再修改它的值为1，这样就能禁止所有的软件运行了。但我们还需要能运行一些软件，所以继续在右边按鼠标右键，选择"新建"的"主键"，名字为"RestrictRun"。别弄错了，第一次是新建DWORD，而现在是新建主键。然后进入这个主键，即打开注册表到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer\RestrictRun，在右边新建一个字符串，名字为"1"，并填上它的值为"regedit.exe"，表示第1个允许使用的软件为regedit.exe，你现在可以为自己加上其它能用的软件名字，新建以"2"为名字的字符串，然后修改值为软件的EXE程序名，以后的工作类推，把所有允许使用的软件加进去。

恢复的方法：

打开注册表到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer，把右边的"RestrictRun"的值改为0。

这部分的修改有一定的危险性，建议使用现成的软件，如：超级兔子安全视窗。如果坚持自己动手的话，请记得为自己留下后路，让自己能回到没有限制的状态，所以每次都要加上regedit.exe才行。当然，还有其它恢复方法，大家自己想想吧。

控制你的控制面板

上面所说的限制软件使用并不能保护控制面板，别人仍然可以对你的系统大改特改，你可以将某些重要的控制面板项目关闭了。

打开注册表到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System，在右边新建DWORD，名字可以是下面这些，将数值改为1为生效，改为0则无效，它们所代表的意义我已经列在右边了（见表三）。

NoDevMgrPage	禁止显示"系统"的"设置管理器"页面
NoConfigPage	禁止显示"系统"的"硬件配置文件"页面
NoFileSysPage	禁止显示"系统"的"文件系统"页面
NoVirtMemPage	禁止显示"系统"的"虚拟内存"页面
NoDispCPL	禁止显示"显示"属性
NoDispBackgroundPage	禁止显示"显示"的"背景"页面
NoDispScrSavPage	禁止显示"显示"的"屏幕保护程序"页面
NoDispAppearancePage	禁止显示"显示"的"外观"页面
NoDispSettingsPage	禁止显示"显示"的"设置、效果、Web"页面
NoSecCPL	禁止显示"密码"
NoPwdPage	禁止显示"密码"的"更改Windows密码"页面
NoProfilePage	禁止显示"密码"的"用户配置文件"页面

表三

打开注册表到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer，在右边新建DWORD，名字可以是下面这些，其它同上（见表四）。

NoPrinters	禁止显示"打印机"
NoAddPrinter	禁止显示打印机的"添加打印机"
NoDeletePrinter	禁止显示打印机的"删除打印机"
NoPrinterTabs	禁止显示打印机的"一般与详细资料"页面

表四

打开注册表到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Network，在右边新建DWORD，名字可以是下面这些，其它同上（见表五）。

NoNetSetup	禁止显示"网络"
NoNetSetupIDPage	禁止显示网络的"标识"页面
NoNetSetupSecurityPage	禁止显示网络的"访问控制"页面

表五

找回丢失的"保存密码"

拨号网络的拨号窗口有个"保存密码"功能，打上勾后就会储存这次的密码，以便下次不再输入。可有时不知道什么原因，它可能变成灰色，无法再打勾了。要重新启用，请打开注册表到HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Network\Real Mode Net，然后删除右边的"autologon"，重新启动，你的"保存密码"就又能生效了。

后话

本文很多操作涉及到注册表，如果你发现修改注册表后出现错误，恢复方法是在电脑启动时按住Ctrl健不放，看到选单时选择5，进入DOS后用CD\Windows命令切换到Windows目录，运行Scanreg/restore，然后选择一个旧的注册表就能恢复。

如果觉得修改注册表麻烦，或者不敢改的话，不用担心，我们会制作一个免费的软件供大家使用，到时就能轻松搞定Win98了。该软件问世后我们即会在"软件新天地"栏目中介绍，敬请期待，大家使用它的时候，可别忘记我哟。

春节到了，我可没有闲着，最近的软件总是大作不断，这不，今天为你介绍的软件全部都是最正点的（IE 5.5除外），绝对值得一用。

远离病毒的日子

版本：V5.0个人版

性质：免费

网址：http://antivirus.cai.com

评价：功能强大的反病毒软件，更想不到它是真正免费的

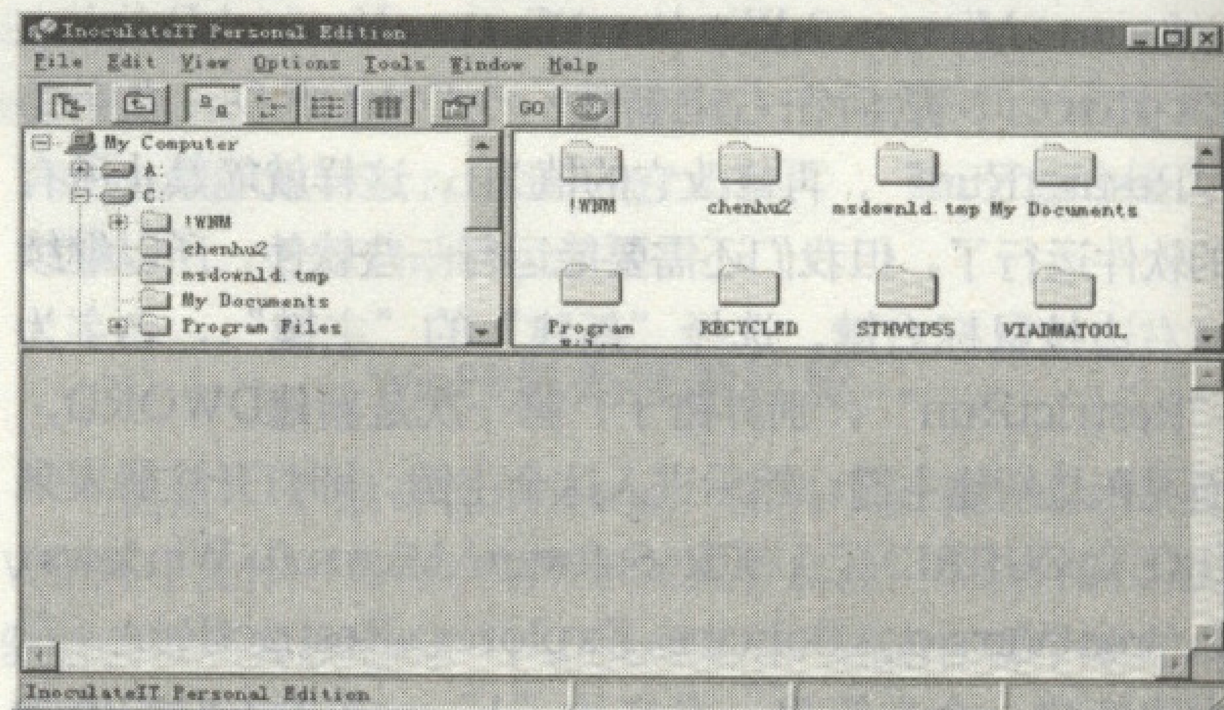
现在的病毒每月都以350到400个左右的速度急速增加，而且极具危险性的的新病毒不断出现，甚至连寄发的新年贺卡中都可能有病毒，你采取什么措施没有，还在用翻版的杀毒软件吗？如果说有一款功能强大、能够升级，但却是免费的反病毒软件，你会相信吗？

从早期的AV98到前不久的金山毒霸都在证明：免费的反病毒软件质量一点都不差，甚至还强过市面上发售的不少产品。在1999年年末，我很高兴地看到CA公司将它们的InoculateIT个人版作为免费软件提供给大家，注意，它不是测试版，而是真正完整的版本，同时CA公司也免费为该软件提供升级服务，又赚到了吧？

大家可能不熟悉CA这个名字，它可是全球第二大软件公司，国内的KILL98就是CA公司与中国金辰合作出品的，看看KILL98获得的一大堆认证，就知道它是值260元的，现在CA自己的InoculateIT呢？毫无疑问，InoculateIT 的质量是非常有保证的，我可是把它与260元划上等号的哟。



InoculateIT 5.0虽然是个英文软件，但完全支持非



英文的Windows系统。由此可见，微软Windows兼容性认证可不是吹出来的。CA公司宣称软件适用于Windows 95/98/NT4.0，我特地在中文Windows 2000 Beta 3上测试了一下，软件运行正常。

InoculateIT除了能检测及清除文件型、引导型及Word宏病毒外，还新增可查的文件类型，如PowerPoint、RTF 等，并且支持Office 2000。个人版还包含一个实时监测软件，这样，你的电脑随时都在它的保护之下。

软件安装时它会提示你输入名字，单位名和注册号码，不过没有注册号也能继续安装，差别仅仅是少了不能自动上网更新病毒代码而已。申请注册号码是完全免费的，并且手续也很简单。

进入软件界面后，虽然没有中文，但操作并不复杂。先选择好要检测的目录，然后按下“GO”的图标就行了。InoculateIT提供的选项非常多，你有空可以详细看看，通常只用它默认的设置就可以了。听说在InoculateIT的企业版中还提供了病毒防火墙、病毒隔离、密集警告等功能。

或许有很多人都以为我国的反病毒软件都很先进，事实果真如此吗？现在唯一的本地优势也丧失掉了——以InoculateIT与KILL98的关系，外国公司想做出适合我国情的反病毒软件，真是易如反掌。

织梦人——Dreamweaver

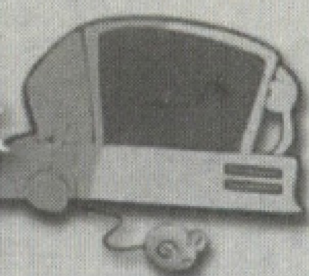
版本：V3.0

性质：试用

网址：http://www.macromedia.com

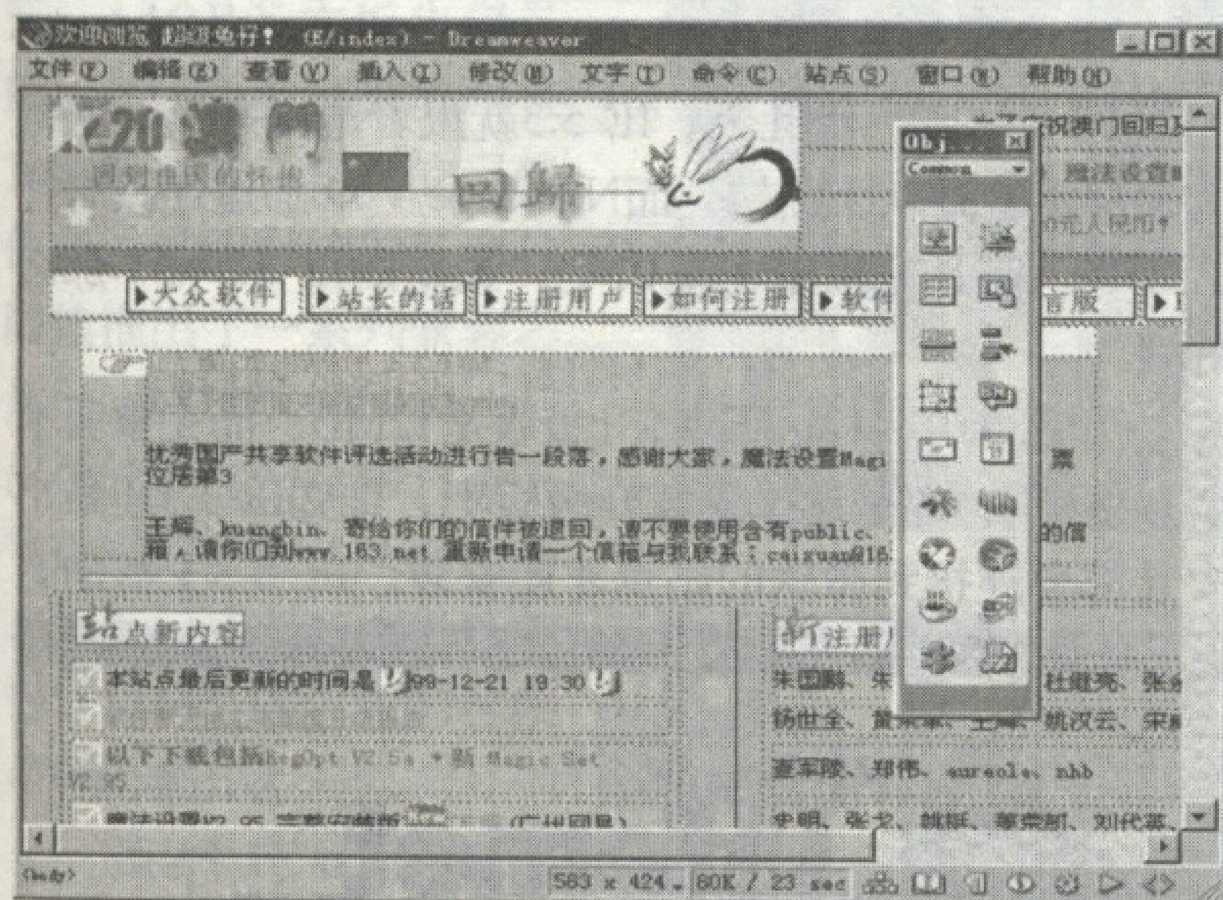
评价：非常优秀的所见即所得网页设计软件

要说做网页，以前大家提的总是FrontPage 98，而



最新的FrontPage 2000也随Office 2000推出了。FrontPage的确很直观，且易于使用，但它不能处理过于复杂的页面，而且还会生成一堆垃圾代码。Dreamweaver正好没有这些缺点，加上其不弱的功能，目前已被大大小小的网站推荐使用，足以证明这款软件的厉害程度。

Dreamweaver是美国Macromedia公司开发的所见



即所得网页设计软件，它集网页制作和网站管理于一身，可以做出很专业的页面。Dreamweaver还拥有开放式的插件功能，你可以使用各种外挂插件来增强你的Dreamweaver。

Dreamweaver 3.0的新功能有：

1.增强的站点管理

能对你的本地和远程站点进行同步更新，并且可以删去网站中的孤立文件。只要你先设置好站点，更新完页面后，在“Site”菜单中选择“Synchronize”，DreamWeaver 3.0就会自动对比并上载已修改的页面，你还可以设定哪些文件不能上传或下载。

2.支持程序

FrontPage对PHP3的程序代码经常作出修改，Dreamweaver 2稍好一点，但在某些时候仍然会修改。新的Dreamweaver 3.0已经完全解决了此类问题，并支持流行的ASP、PHP3等。

3.历史面板

历史窗口可以记录每一步的操作，允许返回到以前的状态，你甚至还可以编辑历史记录，并把许多经常要操作的工作储存为Command，以便留待下次使用，这样就不必担心出错或者遗漏步骤了。

4.清除Word生成的HTML文件垃圾

很多初学者喜欢用Word来写网页，但Word不是专业的网页编写软件，当保存为HTML文件时会生成大量的专用标记，而Dreamweaver 3.0能为你删除不需要的代码，并进行优化处理。

万事俱备，只欠DVD

版本：V2.5
性质：试用
网址：http://www.cyberlink.com.tw
评价：出色的VCD、DVD播放软件

近来我特别留意DVD，从网上下载DVD片断一看，效果实在是太棒了，只要你的CPU主频达到300以上，再加上一块不太烂的显卡，软解压效果是完全可以达到要求的。有了Power DVD，万事俱备，只差DVD驱动器，真心希望DVD的热潮快些到来。

看DVD，当然还是老牌的Power DVD，它的升级还算快，而且支持的硬件亦越来越多，此次连软件界面都改了，还具备换肤Skin功能。它现在能播放更多的文件格式，除了一般的CD音乐的CDA、DVD影像的VOB、杜比AC3音乐的AC3以外，那些MID、MP3、MP2、WAV、MOV、AVI等等更是不在话下。

新版本已经对K6-2的3D Now!、K7的3D Now! Extension和Pentium Ⅲ的SSE等指令集进行了优化，当发现存在这些特性时，Power DVD会自动使用它们，无须我们操心。它所支持的新硬件特性有48～96kHz



的声音输出、支持SiS 300/630芯片的动作补偿，再就是支持更多声卡的四声道输出，包括EV1958、VLSI ThunderBird128、Canyon3D等，还有S/PDIF数码接口和5.1音箱。

新视觉MP3 V2.0

版本：V2.0
性质：免费
网址：http://www.lavamusic.com
评价：带有视觉效果的MP3播放器

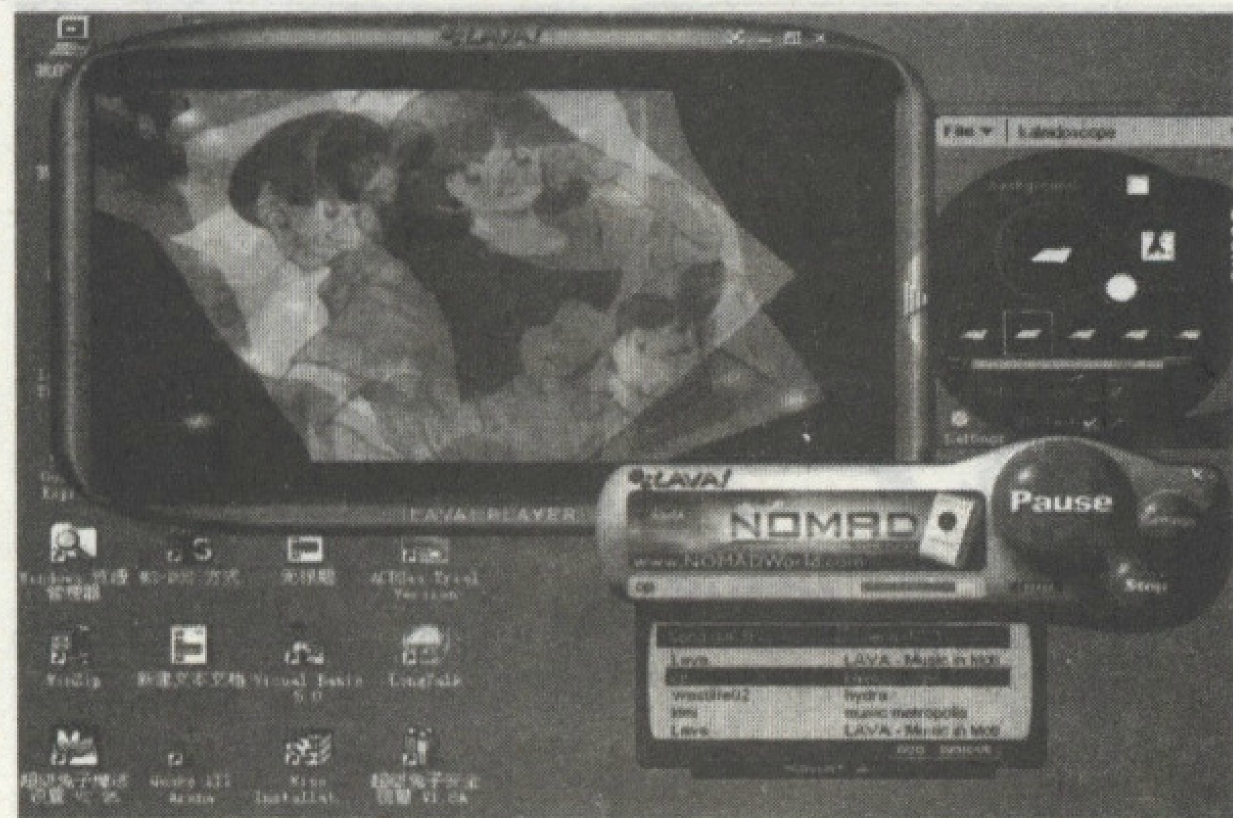
Creative LAVA! MusicVideo Player是创新公司SB Live! 数码版声卡的附带软件，它除了能在SB Live! 中工作外，也能运行在普通声卡上。与其它MP3播放器不同，它在播放MP3的同时，还能即时播放高品质的3D动画，带给你全新的视觉体验，这也是它为什么叫做MusicVideo的原因。

没想到创新公司对LAVA! Player还挺重视的，那么快就升级了，可能是这个软件真的很受欢迎吧。不过我觉得它太占CPU时间了，稍微慢一点的机器就跑不动。这次版本中所带的动画比较少，只有6个：

Atlantis voyage	随着音乐畅游的飞鱼。那种鱼我实在说不出叫什么名字，但经常会在电视的动物世界里和水族馆中见到。
Hydra	像盆景的水螅。
Kaleidoscope	相片万花筒。我最喜欢这个了，可以把自己的照片放进去。你现在看到的图片就是我用安达充Touch图片做的。
LAVA Music in motion	LAVA音乐标志
Music metropolis	音乐城市
Tripletrance	三个"蘑菇"

按下"Setting"进入设置窗口，点击"File"右边的名字可以更换动画，它还可以让你自定义每个动画所用的图片。"Background"为背景图片，里面的图案列表就是动画里的图案，你一一把它们换成自己喜欢的图案，再用File菜单改名保存，属于你自己的动画就完成啦。在观看时，对着动画双击鼠标为全屏幕播放动画，按住鼠标左键不放是切换观看动画的视点，按住鼠标右键不放是使视点拉近与远离动画。

我弄不懂创新公司是怎么想的，既然免费还要登记？网上注册确实可以统计使用者的人数，并且还能为注册用户提供一些新版本通知之类的服务，但那些不能上网的朋友们岂不是用不了这个软件了吗？下面的办法可能对你有效：



找一台已经注册过的电脑，运行Regedit，把HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Creative Tech的内容导出来，再把它拷贝到其它电脑上，先双击这个导出的文件再安装LAVA! MusicVideo Player，此时安装程序就会提示你是否重新注册，你选择"否"就能继续了。

LAVA! Player在某些硬件上工作得不太好，如果你有以下硬件，则需要查看它的说明书：Voodoo2、Banshee、Voodoo3和Matrox的显卡以及ISA接口的声卡。

IE 5.5

版本：V5.5 Beta
性质：免费
网址：http://www.microsoft.com
评价：优秀的浏览器，但还有Bug

IE 5.01刚出没几天，IE 5.5就跟着跑出来了，害得大家都跟着微软团团转，而Netscape V5.0那边还没有什么动静。还是先用着IE 5.01吧，最新的IE 5.5可不那么好哦。

和IE 5.01一样，IE 5.5升级版是12MB，而完整版本要70多MB，还是选择下载升级版吧，谁知IE 5.5连最小安装都要连接到微软的站点才能安装。IE 5.5支持动态

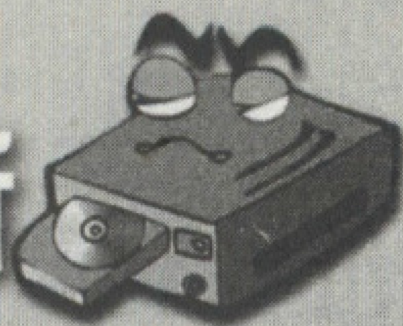


HTML、Java和频道定义格式，使用时我没有发现IE 5.5比IE 5.01好在哪里，反而在某些地方还出现了一些问题。

我发现IE 5.5不能浏览由yesite提供的留言板，还听到有朋友说无法在http://club.netease.com发表新文章。万幸的是，IE 5.5提供了反安装功能，进入控制面板的"添加/删除程序"，然后选择"Microsoft Internet Explorer 5.5和Internet工具"就能反安装了。

IE 5.5 Beta不能在Windows 2000上安装，看起来好像装进去了，但其实只是改了名字，文件丝毫没有变化。而且IE 5.5与Diamond显卡驱动程序有冲突，在安装IE 5.5后再装显卡驱动则会出现无法正常启动Windows的情况，Diamond公司正在对其驱动程序作修正处理。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第3期\BBX\下。



Intel 820芯片组分析

北京 赵效民

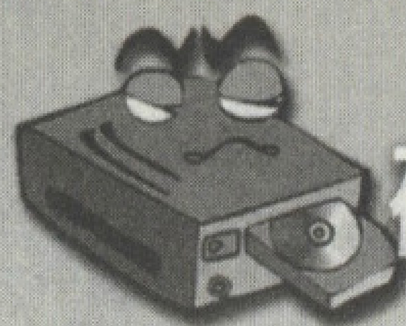
1998年4月15日上市的440BX芯片组，为PentiumⅡ的世界带来了质的变化，即使在今天，440BX主板也仍是PentiumⅡ主板世界中最重要的力量，虽然它已经停产，虽然台湾的厂商也陆续推出了一系列兼容芯片组，但其优秀的设计与出色的性能仍给用户留下了最深的印象。从各大著名主板厂商不断推出更新设计的440BX主板的现象中就能看出这一点。

虽然其后推出的440GX、450NX属于服务器与工作站专用的高档产品，而440EX与440ZX则是440BX的简化版，Intel 810与它更不是针对同一个市场，但是技术的进步与CPU的发展也注定440BX将成为历史。那么，真正取代440BX的是什么呢？在440BX逐渐淡出市场的同时，用户也开始关注Intel的有关计划。一个叫Camino的名字被大家慢慢所熟悉，也被大家所期待，它就是Intel 820芯片组的研发代号。

早在98年，Intel就已经透露了有关Intel 820的开发计划与极为诱人的基本设想功能。支持133MHz前端总线（FSB，Front Side Bus）频率、支持AGP 4×、支持IEEE 1394、支持AMR、支持Ultra ATA-66、支持Rambus DRAM……这些功能在当时来说是极为强悍的，也因此更吊起了大家的胃口。由于主板控制芯片组是整个电脑的控制中枢，它直接影响到CPU与其他外设的性能发挥，并将带动一系列业界新标准的流行，所以Intel 820无可争议地成了上世纪末PC界最大的焦点，无论是用户还是各大外设厂商都在密切关注它的发展动向与技术设计以及所支持的标准规范。在Intel 820还没有正式上市的时候，有关它的种种猜测与评价就已陆续出现在各大电脑报刊杂志上。这从侧面反映出了人们对这个440BX的接班人所寄予的厚望，它的确令人期待。

然而到了99年年中，有关Intel 820的设计却不断出现变动，似乎Intel陷入了一系列矛盾与技术难题中。其中有两个问题对Intel的影响最大，首先是PC133 SDRAM。为了能够更大程度垄断未来的133MHz外频主板市场，Intel一开始就决定全面推行Rambus DRAM（下文简称RDRAM），同时全面放弃传统的SDRAM，由于RDRAM是由Intel控股的Rambus公司设计，所以存在专利与技术授权，这样Intel就可以更主动地控制市场。但谁知此话一出即引起轩然大波，一些也有很强技术实力，并想在未来市场分一杯羹的厂商不得不走出Intel划定的轨道去另谋生路。这其中，台湾著名的芯片设计公司威盛（VIA）起到了决定性作用。它依靠自身的设计能力已在440BX兼容芯片组市场中站稳了脚跟，并希望在下一代芯片组的竞争中取得更好的成绩，但RDRAM的专利授权设计就象以前的Slot 1一样，将威盛拒之门外。这样，威盛只能另起炉灶，推出了PC133 SDRAM的设想。这个设想一经提出即得到许多同样不满RDRAM专利授权的内存大厂的支持。有关这方面的情况，大家可参见99年9月下《133MHz外频主板探密》一文。对此，Intel也不得不重新审视自己的计划，否则与市场潮流背道而驰的下场是可以预计的。长期以来，外界也都在盛传Intel将在此问题上进行让步，但最终如何呢？下文中就会有详细的介绍。

第二个困扰Intel的问题就是RDRAM。什么？你不是说RDRAM是Intel的控股公司研制的吗？怎么还会困扰Intel呢？对此，我也不太清楚。但Intel第一次公开表示推迟Intel 820的上市日期就是因为RDRAM，在当时进行的一系列有关RDRAM的测试中，发现Intel 820与RDRAM的配合出现了较为严重的界面错误。虽然当时业内已经有人分析出这种错误修正起来会比较复杂，但Intel认为这不过是小问题。现在看来，那绝不是小问题。



应该说，Intel 820是Intel芯片组产品中少有的命运如此坎坷的产品。但最终它还是被定于99年9月27日正式推出，可就在推出的前夕，它又因为RDRAM的问题而第二次推迟上市，而且是无限期推迟。顿时让准备出货的主板与PC厂商傻了眼，大家对它真是又爱又恨。不过，这也能体现出Intel对用户的负责，当然也是对自己负责，否则Intel遭受的损失将更大。突然想起一个成语：好事多磨。估计所有向往Intel 820的用户们都这样在自我安慰着。

99年11月15日在美国加州举行的Comdex 99上，intel 820芯片组终于在千呼万唤中发布了正式版，尽管在行家眼里这根本就不算是正式版。那么，它的性能到底怎么样呢?

1. Intel 820的组成与设计

在总体感觉上，Intel 820基本上是440BX与Intel 810E的优势结合体，并在此基础上又加入了对RDRAM、AGP 4×等新技术的支持。在整体设计上，它仍延用Intel 810的“三件式”结构，即北桥芯片（编号FW82820）称为内存控制中心（MCH，Memory Controller Hub），南桥芯片（编号FW82801AA）称为输入与输出控制中心（ICH，Input/output Controller Hub），系统BIOS（编号N82802）则称为固件中心（FWH，Firmware Hub）。其中，MCH没有集成显示芯片（在Intel 810架构中叫GMCH），它只负责管理CPU、内存与AGP，ICH的作用就是管理PCI、Super I/O芯片以及IDE接口（Ultra ATA-66），同时与FWH直接相连。和Intel 810一样，ICH与Super I/O芯片的沟通也是采用低针数界面（LPCI，Low Pin Count Interface）而淘汰了ISA总线，以适应更高的工作频率。FWH的容量有4Mb（512KB）和8Mb（1MB）两种，除了具备传统的BIOS的功能外，还有一个常人并不注意的能力（在介绍Intel 810时也很少提及），即随机数生成器（RNG，Random Number Generator）。它的主要用途与PentiumⅢ中的处理器序列号（PSN，Processor Serial Number）一样，生成只适用于当前电脑的唯一随机码，配合相应的软件（如Public key Infrastructure、Virtual Private Networks等）以达到更好保护数据的效果，显然这对网上的安全交易很有用处，但对一般用户而言，它与PSN一样并不是必要的。为了能生成唯一且无规律的随机码，FWH没有采用传统的随机数生成的算法，而是根据当前环境中的电磁噪声、温度等外界的随机因素来生成本机的随机码，因此破解的难度大大提高。

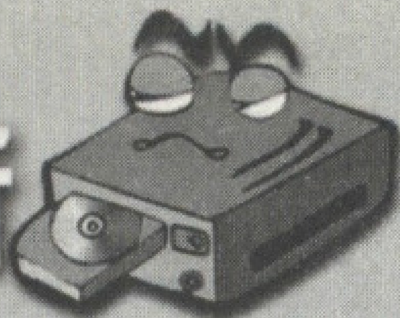
Intel 820虽已将FSB频率提高到了133MHz，但仍可使用100MHz外频，不过取消了对66MHz外频的标准支持（有些主板仍然提供）。在使用133MHz FSB时，MCH与CPU之间的数据传输带宽已达到了1064MB/S（133MHz前端总线频率×64bit数据带宽÷8），比440BX的800MB/S（100MHz前端总线频率×64bit数据带宽÷8）高出了不少。所以，为了减少数据的传输瓶颈，Intel 820也提高了MCH与ICH之间通道的传输带宽。在440BX中，北桥芯片与南桥芯片连接通道的工作频率为33.3MHz，数据带宽32bits，这样数据传输带宽就是133MB/S，而在Intel 820中，MCH与ICH之间采用了Hub Link连接通道，数据带宽提高一倍达到了266MB/S，显然这对加快数据的流通具有相当大的好处。在其他方面，PCI仍是2.1标准，传输带宽132MB/S（33MHz总线频率×32bit数据带宽÷8），AGP 4×则是1056MB/S（66MHz总线频率×32bit数据带宽×4÷8）。另外，Intel 820也借鉴了威盛的非同步设计，AGP、PCI的总线工作频率被分别固定在66MHz和33MHz，它们不随FSB频率的提高而提高。

值得一提的是，Intel又在AGP 4×的基础上推出了AGP Pro接口标准。与AGP 4×相比，AGP Pro的主要不同是工作电压从1.5V猛增到12V，插槽也在AGP 4×的基础上有所加长，但与AGP 4×显卡兼容。显然，AGP Pro是针对更强劲的显示卡所设计的，这些显示卡上一般都集成有多枚几何与图像处理芯片以专门用于工业绘图（主要是3D），所以消耗的功率更大。3D Labs最新推出的Oxygen GMX显示卡就是采用AGP Pro接口。虽然Intel 820支持AGP Pro，但鉴于AGP Pro的高规格，一般只用在Intel 840主板（133MHz外频Xeon处理器使用）。不过，一些主板厂商也在Intel 820主板上提供了AGP Pro插槽，如华硕公司（ASUS）的P3C系列主板都具有AGP Pro插槽，为133MHz PentiumⅢ B（包括以后的Coppermine）电脑提供了使用专业显卡的能力。

2. 焦点话题RDRAM

1) RDRAM的技术原理与规格

其实在众多的新内存技术中，RDRAM之所以更瞩目完全是由于它得到了Intel的推崇。鉴于Intel的业界地位，大家也就对RDRAM更为重视。RDRAM规格最早在1996年由Intel提出，当时RDRAM是针对服务器与工作站等高级数据处理领域而研制的。为了提高单位时间的数据传输量，可采用的手段多种多样，许多公司都提出了自己的技术设想，这也是为什么现在会有这么多种新类型内存的原因。RDRAM所采用的技术大体上说与Ultra ATA有些相似，即在工作周期的上下沿都传输数据，以



产生双倍的数据传输时钟（Data Clock）。但这只是提高数据传输量的一个措施，因为RDRAM与SDRAM在传输界面上有很大的不同，它在一个传输沿中最多只能传输16bit或18bit的数据，其中后者仅限于带有错误修正码功能（ECC，Error Correction Code）的芯片。这样，一个传输周期的实际数据传输量（不包括ECC数据）只有32bit（4个字节），比传统SDRAM的64bit数据带宽少了一倍。为此，Rambus公司还同时提高了RDRAM的工作频率，目前共有三种：300MHz、356MHz和400MHz，一般是用3倍的FSB频率来生成，比如Intel 820的标准FSB频率是133.3MHz，那么此时RDRAM的工作频率就是133.3×3=400MHz。由此我们就可以计算出RDRAM的数据传输量为1600MB/S（400MHz×16bits×2÷8）。而PC100 SDRAM的数据传输带宽则是800MB/S（100MHz×64bits÷8），PC133 SDRAM的数据传输带宽为1064MB/S（133MHz×64bits÷8）。与它们相比，RDRAM在理论上具有明显优势。

由于RDRAM的双沿传输等效于工作频率加倍，所以业界也经常把600MHz、711MHz和800MHz说成是RDRAM的频率，并象PC100 SDRAM一样起了PC600、PC711、PC800等名字。读者要对此有正确的认识，它并不代表RDRAM的实际工作频率。另外，RDRAM还将行地址（Row Address）与列地址（Column Address）的寻址总线各自分离成独立的总线，这样可使行与列的选址几乎在同一时间进行，从而进一步提高效能。

在寻址时间方面，RDRAM也与SDRAM有很大不同。在工作频率为300MHz时，RDRAM的寻址时间（行寻址）一般为53或45ns，在356MHz时，寻址时间为45或40ns，在400MHz时，寻址时间则为50、45或40ns。虽然要比现有的SDRAM慢一些，但由于工作频率高很多，而且又是行与列寻址分开，所以整体效率仍相当可观。

2）RDRAM模块与识别方法

与SDRAM一样，RDRAM最终也要做成模块形式发售，称为RDRAM模块（RIMM，Rambus Interface Memory Module）。从外观上看，它与现有的168pin SDRAM相差不多，只不过针脚数增加到184pin（正反面各92pin，每针脚宽度1mm），但由于工作频率很高，印刷电路板（PCB，Printed Circuit Board）的厚度从PC100 SDRAM的6层增加至8层，印刷电路的阻抗也要严格的限定在28Ω±10%的范围内，而且为了减少高频下的电磁干扰并有助于在高频率工作状态下芯片的散热，RIMM还要再套上一个金属外壳，看上去很整洁也很漂亮。打开外壳，就能看到在其内部集成了若干枚以uBGA形式封装的RDRAM芯片。RIMM的PCB规格一般为133.5mm（长）×31.75mm（高）×1.37mm（宽）。RIMM也支持SPD（Serial Presence Detect）技术，与BIOS配合可更精确地配置内存参数。在工作电压上，RIMM使用的是2.5V（+/-5%），比现有的SDRAM低了0.8V，当然这两者的插槽本来就不一样。

一条RIMM的基本规格可以在其外部的产品编号（Part Number）上识别出来。现就以韩国三星公司（SAMSUNG）的RIMM介绍一下识别的方法。三星公司出品的RIMM的编号形式一般为KMMRnnRxyC1-zn。其中：

nn：代表该RIMM所使用的RDRAM芯片存储单位的数据带宽，共有16和18两种，前者是无ECC功能的16bit标准芯片，后者则是具有ECC功能的18bit芯片。从这一点可以看出，RDRAM芯片每个存储单位的容量是与各自的单沿数据传输量相对应的。

x：代表一个芯片共有多兆个数据存储单位，一般有4和8两种，即表示4M和8M。

y：代表本RIMM集成的RDRAM芯片的数量，共有4（4枚）、8（8枚）、C（12枚）和G（16枚）等4种。

zn：代表该RIMM的工作速度与寻址时间，比较典型的有G6（PC600/53ns）、K8（PC800/45ns）和M8（PC800/40ns）。

例如一块RIMM的编号为KMMR18R48C1-K8，它就表明这是一个具有ECC功能的RIMM（单位数据18bit），每枚芯片共有4M个18bit的数据存储单位，而这个RIMM则集成了8枚这样的RDRAM芯片，总容量就是（16bit÷8×4M）×8=64MB（注意，实际数据仍只有16bit），速度与寻址时间则为400MHz和45ns。

3）RIMM的使用特点

上文已经讲到RDRAM的控制界面与SDRAM完全不同。其中最主要的，就是它不象SDRAM那样使用并联工作方式，而是采用了串联工作方式，并且有芯片数量的限制。

整套的RDRAM系统包括主驱动单元（DRAC，Direct Rambus ASIC Cell）、内存控制器（RMC，Rambus Memory Controller）、内存时钟发生器（DRCG，Direct Rambus Clock Generator）、内存插槽（RC，RIMM Connectors）、内存模块（RIMM Memory Modules）以及内存续连器（CRIMM，RIMM Continuity Modules）。其中的RC、RIMM与DRCG不再介绍。在工作时，主驱动信号由RAC通过Rambus通道（Rambus Channel）发出，经过第一个

RIMM模块后再经过第二个RIMM模块，依此类推，最后到达Rambus通道的终点（Terminated），一般称之为终结电阻（TR，Terminate Resistance）。在此期间，RMC根据DRCG的时钟信号对每个模块的读写进行具体的控制。但是，由于是串联结构，所以中间不能有中断，否则整个Rambus通道将断路，因此就需要CRIMM进行续连，这就是CRIMM的作用。CRIMM其实就是一个不带RDRAM芯片的廉价模块，物理规格以及其必要的电路都与真正的RIMM一样。

由以上可以看出，不管主板上会有几支RIMM插槽，在使用时都会被插满而不会象DIMM那样可能会有空余。就算只有一条RIMM，那么其余的插槽也必须用CRIMM插满，否则系统将不能工作。这可算是RDRAM在使用上的最主要特点。按照标准设计，Intel 820可管理3条RIMM插槽，最大内存容量1GB。

另外，RIMM在使用中还有一个芯片数量的限制。由于技术上的原因，现有的Rambus通道只能容纳32枚RDRAM芯片，也就是说，假如你已经使用了两条各有16枚芯片的RIMM，那么即使有第3个插槽也不能再增加RIMM了，因为RDARM芯片的总数已达到了32个（对于使用8枚芯片的RIMM，当然可以插满3条）。这对用户的升级将造成不小的影响，目前单条RIMM的最高容量为256MB/16枚芯片，所以现在的Intel 820主板最多只能使用512MB的RDRAM。

4）RDRAM的价格问题

为什么要称之为"问题"呢？因为不少用户在听到它的价格时都会吓一跳，但不是便宜而是贵。由于RIMM的工作频率很高，使其对设计、制造工艺提出了极严格的要求，从而必然提高了绝对制造成本，再加上RDRAM本身的技术复杂性与专利授权的限制，并不是一般的内存厂商所可以生产的，甚至就连简单得多的CRIMM，许多厂商也都无法搞定，这使得RIMM的产量无法与成熟的SDRAM相比，这些原因都造成了RIMM必然的高价位。

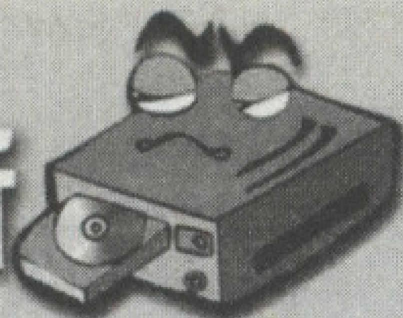
以现有常见的64MB RIMM为例，单条平均报价在900美元左右，换算成人民币至少在7000元以上，这比PentiumⅢ-600的价钱都贵，而且用这些钱组装一台相当不错的Celeron电脑也绝对没问题。与之相比，虽然SDRAM的价格已经狂涨了一番，但64MB的PC133带SPD的也才600多元，作为用户你又将怎样选择？显然，如果RDRAM的性能不能超越PC133 SDRAM太多，那么它对用户的吸引力也就是微乎其微了。所以，我认为RDRAM的价格绝对是个问题，再加上它不尽如人意的性能表现（见下文的性能评测），这个问题也就越来越严重。不过，Intel似乎也意识到了这一点，从而决定暂时兼容SDRAM，以作为RDRAM尚未普及之前的过渡，下面就让我们看看它是怎么做的。

3．Intel 820在兼容SDRAM方面的设计

较早时，由于威盛的Apollo Pro 133芯片组的率先上市，给PC133 SDRAM制造了极大的声势。许多报道都声称Intel将在Intel 820中支持SDRAM，而且会与Intel 810E一样支持PC133 SDRAM。可是，当我们见到真正的Intel 820与Intel 810E时，事实却不是这样。Intel 820本身并不支持SDRAM、而Intel 810E也只支持PC100 SDRAM。看来Intel在这一问题上始终没有放下王者傲人的架子。

然而，Intel之后却宣称Intel 820主板可支持SDRAM，但请注意它是指主板而不是芯片组。那么这是怎么实现的呢？关键就在于一枚编号为FW82805AA的内存转换中心（MTH，Memory Transition Hub）芯片，后来Intel更是把它列入了Intel 820芯片组的成员名单，许多主板厂商随即在自己的产品设计中加入了MTH以支持SDRAM，可见其受欢迎的程度。MTH的主要作用就是在RDRAM与SDRAM（即RIMM与DIMM）的传输、控制界面之间进行转换，以便让MCH可以顺利读取SDRAM的数据。按照标准设计，它只支持两条DIMM。为了推广MTH的应用，Intel给出了三种内存配置参考方案，分别是正统的3条RIMM设计、两条RIMM+两条DIMM设计和两条DIMM设计。显然后两者就是针对SDRAM的老用户，其中第二种方案最具吸引力，不少主板厂商都打算在现阶段采用这一设计来照顾更多的升级者，事实上也有大量的这类主板样品出现。但是，在PC133 SDRAM的立场上，Intel仍是非常坚定地反对，所以即使有MTH，Intel 820也只支持到PC100 SDRAM，当使用133MHz外频处理器时，将无可避免地出现相对严重的数据瓶颈，这也要算是有得有失吧。（**编者按**：不过最后Intel又搞出了自己的PC133）

另外，为了使内存的配置更为灵活，许多主板厂商又研制出了DIMM转接卡（DR，DIMM Riser），如华硕推出的DM1与DM2插卡。它上面集成有MTH芯片与两条DIMM插槽，可直接插在RIMM插槽中使用，与主板上集成MTH的使用效果一样，当然在SDRAM的速度限制上也是相同的。厂商们建议用户先选购正统的Intel 820主板，然后使用DR来兼容老的SDRAM，等RDRAM降价后再淘汰DR，改用性能更好的RDRAM。这虽然是个好办法，但DR的价钱则是一个值得关注的话题，它将影响用户的购买欲望。如果太贵，用户大多会考虑先用Apollo Pro 133或Apollo Pro 133A（以前称为Apollo Pro 694，详见本刊99年9月下）主板过渡，等时机成熟了再



全面升级至Intel 820主板。而且，如果主板BIOS不支持MTH（集成MTH的主板不会出现这个问题），那么也不能使用这种转接卡。

4. Intel 820的其他功能

至于Intel 820其他方面的设计与功能，如Audio/Modem子卡总线（AMR，Audio Modem Riser）、Ultra ATA-66以及软声卡、软Modem等，都不是新玩意，已有很多文章专门介绍了，所以今天不想再提，感兴趣的读者可参阅相关文章以得到详细的了解。

上文说过Intel 820在计划之初曾宣布要支持许多新的业界标准，但到了真正的实品，却出现了很大变化，主要就是保守了许多，先前一些重要的“承诺”都未能兑现。比如支持IEEE 1394总线接口，它还是PC 99规范中推荐的配置，但Intel并没有把它的控制与管理功能集成在Intel 820中，用户如果要使用它的话，只能购买单独的控制卡或选择那种集成专用芯片的主板，如华硕的P3B-1394，但它是440BX主板，其他新的功能又不具备。我想既然Intel能研制出整合度更高的Intel 810，那么区区一个IEEE 1394控制芯片也应不在话下，可为什么没有呢？看来本身就命运坎坷的IEEE 1394又错过了一次飞黄腾达的机会。

5. Intel 820临阵翻车

本来，Intel 820是计划在99年9月27日正式推出的，同时还会推出一系列使用133MHz外频的PentiumⅢ B为它助阵。而且，各大主板厂商都已调整好生产线，准备在当天纷纷正式推出自己的Intel 820主板。PC厂商们也都在屏息期待、跃跃欲试，但谁也没想到Intel在“吉日”前夕却突然变卦了。

在本文开头，就已提到了这次临时的突变仍与RDRAM有关。据悉，具体的原因是由于Intel 820在RDRAM管理方面存在严重的Bug。这个Bug的现象是，当进行需要大容量内存操作时，系统会出现严重的数据丢失现象而直接导致系统挂起。据测试，在配置三条RIMM插槽的Intel 820主板上，如果只使用第1和第2插槽，内存将能正常工作，但插在第3插槽的内存则会出现数据流失的现象。因此，现在的Intel 820主板最多只能使用两条RIMM，总容量512MB。业界相信这仍是MCH在RDRAM控制界面上出现的问题，看来上次的毛病Intel并没有根除。这个消息一出，业界顿时哗然。之后，几乎所有已推出样品的主板厂商都证实了这一问题的存在。由于Intel 820主板直接影响到日后发布的Coppermine处理器，所以为了进行最大限度的补救，Intel经过一个多星期的慎重研究又给出了新的建议，即现阶段只生产两条RIMM的主板，以配合99年10月25日正式上市的Coppermine处理器。主板厂商也随之跟进，迅速推出了双RIMM主板。

到99年11月15日Comdex上Intel 820正式发布的时候，Intel的建议变成了规范，即：Intel 820主板只使用两条RIMM，最大支持512M内存。这就是Intel对RAMBUS问题的“解决”，呵呵有意思吧？到本文截稿时所得到的最新消息表明，Intel将于2000年1月正式推出Intel 820的最终版，但愿到时它不会再跳票。

对这件事情，笔者真感到有些不可思议，要知道Rambus可是Intel手下的公司，它不了解RDRAM，那谁更了解呢？经过这么长时间的研制，最后仍然出现如此严重的问题，真不知Intel是怎么干活的。虽然此事已得到某种程度的“解决”，但Intel给用户的印象显然已经变差。它似乎已被威盛和AMD逼乱了手脚，不再象往常那样稳重了。

6. 令人失望的性能表现

虽然Intel 820目前还存在严重的Bug，但至少主板上有两条RIMM可以正常使用，因此这并不影响对Intel 820主板的测试。从中我们可以提前窥视这一焦点产品的性能。但出乎意料的是，Intel 820+RDRAM的性能远没有想象中的那样优秀。

香港《PC Buyer》电脑周报曾对Intel 820、Apollo Pro 133A、AMD 751以及440BX主板进行了一次全面的对比测试，下面就是测试时各平台的配置与测试成绩。

Intel 820主板为Intel VC820；Apollo Pro 133A主板为辉煌（Magic-Pro）的MP-6VIP-G（北桥芯片VT82C694X，南桥芯片VT82C686A）；AMD 751主板为大众（FIC）的SD11（北桥芯片AMD 751，南桥芯片VT82C686A）；440BX主板为华硕的P3B-F。除了SD11使用Athlon 600之外，其他主板均使用PentiumⅢ-600B处理器。

Intel 820主板使用128MB RDRAM（两条三星64MB），其他主板均使用日本原厂水牛（Bufferlo）128MB PC133 SDRAM。显示卡是Matrox的G400MAX，硬盘为IBM DeskStar 22GXP之DJNA-370910（9.1GB，7200rpm，Ultra ATA-66），操作系统为英文版Windows 98 SE，安装Direct X 7.0正式版，显示分辨率1024×768@32bit Color@85Hz。测试软件为WinStone 99、WinBench 99 Ver 1.1、3D WinMark 99 Ver 1.2、3D Marks 99 Max Pro以及著名的游戏Quake 3 Ver 1.08（测试时选High Quality、1024×768，Texture Filter、Bilinear）。

下表就是此次测试的成绩，资料来源于《PC Buyer》，仅供参考。

主板 / 测试项目	Intel VC820	辉煌 MP-6VIP-G	大众 SD11	华硕 P3B-F
WinStone 99	26.6	26.4	26.9	26.6
CPU Mark 99	44.3	44.1	54.8	44.6
FPU Mark 99	3030	3030	3270	3030
商业 Disk WinMark 99	4820	4690	4890	4740
高端 Disk WinMark 99	13000	12900	13700	12900
3D Marks 99	4370	4333	4316	4388
CPU 3D Mark	9184	9139	10308	9262
Quake 3 Demo1	36.5fps	36.1fps	36.6fps	36.1fps
Quake 3 Demo 2	42fps	41.2fps	45.8fps	41.2fps

从表中的数据可以看出，Intel 820+RDRAM非但没有什么优势可言，而且在某些方面比它的前辈440BX+PC133 SDRAM的表现还差，即使在某些方面有所提高，但幅度也很不明显。比如在与内存子系统密切相关的CPU Mark 99测试中，VC820主板的成绩只比P3B-F高出0.2。在《PC Buyer》早前的测试中，Intel CC820主板的表现比VC820还要差，这虽然证明Intel 820+PC100 SDRAM的组合肯定不如Intel 820+RDRAM。但RDRAM的性能是否真如以前所夸得那么好呢？从这次测试的结果看，RDRAM的实际效能相对于PC133 SDRAM显然并没有什么过人之处。

另一方面，虽然它的表现比使用Apollo Pro 133A的主板稍好，但要知道这次测试的Intel 820系统光是内存就花了14000多元，这一点就已在性价比上远远处于下风。而且，若都只使用64MB内存时，VC820的性能下降将更加明显，在所有测试中都输给了P3B-F，此时Apollo Pro 133A主板的性能也在许多方面有所超前，至于SD11，就更不用说了。这似乎表明只有容量越来越大才能更充分发挥RDRAM的优势，可这与它的天价又形成了多么大的讽刺性对比!

一开始我还认为《PC Buyer》的测试可能有误，但当我搜集到更多的对比测试资料后（本想亲自测试，但RIMM实在难借到），发现所得出的结论都是一样，看来Intel 820主板的性能的确没有优势。

结束语

记得在《133MHz外频主板探密》一文的最后，我曾经预测，威盛的Apollo Pro 133与Apollo Pro 133A将不会是Intel 820的对手。如今看来，我不得不承认，在133MHz外频+AGP 4×主板的竞争中，Apollo Pro 133A更能赢得用户的心。这是由于两者之间极为悬殊的性价比，Apollo Pro 133A系统可在便宜数千元的基础上，提供与同级Intel 820+RDRAM系统相似的性能，而且内存容量越大，所节省的金钱也越多，从上文可知这绝对不是小数目。

说实话，Intel 820的性能表现的确令我很失望。归根结底，关键还在于RDRAM。我承认它的技术领先于SDRAM，性能也更好，但是它的价格让我想了起为什么一开始RDRAM是针对服务器与工作站设计的，因为这些设备并不针对个人用户，企业单位可以花大把大把的银子去扩充内存。而且服务器与工作站所处理数据的密集程度也要远高于PC，这也许更能发挥出RDRAM的优势，但Intel却硬要把它移植到数据处理量并不大的PC中，结果则是强扭的瓜不甜。我认为，Intel的这步棋走得实在有些过头了。另外，RDRAM其本身的实际效能也确实值得人们怀疑，就算用在服务器与工作站上就能比现有的内存性能高出很多吗？

综上所述，笔者对Intel 820主板的态度是非常审慎的。至少要到2000年Intel 820正式上市时，才能对它有一个更为客观、公正的评价。不过，我相信那时的RDRAM也仍然是贵族产品，价格不会降到大众所能承受的水平，至于性能表现也不让人乐观，况且128MB的容量也将是2000年内存配置的主流，这将更突出PC133 SDRAM的优势。要知道，一种产品能否流行，关键还在于它的性价比而不是绝对性能，毕竟都是需要花钱买的。因此，笔者虽然曾经对Intel 820寄予厚望，但我现在只能为Intel 820祈祷，期待它在不远的将来能真正延续440BX的辉煌。

（上接51页）的服务概念（这也是为何国人称赞热讯的最大卖点在于其不错的创意）。问题是热讯缺乏一种对潜力的挖掘能力和耐心，成功的项目在差不多成功的时候，就已经被冷落掉，转而搞其他的新主意去了。举个很好的例子：网易的易数出现在热讯的站点访问分析之后，虽然这两个功能各有长处，但在品牌包装、长期的推广坚持上热讯明显做得不够！最终导致目前网易已成为全国最具权威的网站排行榜（虽然网易排行榜中如今作弊站点不计其数），而热讯却将自己的统计系统默默无闻地转给了广州飞华。如果热讯不及时改变这个弊病，那将会一次又一次浪费掉发明和创意。与其如此，为何就不能确定一个目标，长期而又深入地挖掘下去，这样的效果，一定会比现在热讯的操作模式好。

四、个人资料

姓名：姚鸿

网名：Red

年龄：25岁

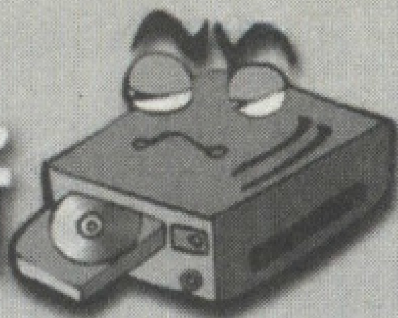
网龄：4年

网站名称：中文热讯（www.yesite.com）

E-MAIL：red@163.net

兴趣爱好：网络、音乐、体育

对于中国互联网最想说的一句话：互联网早日进入普通百姓家!



最后的竞争者

董超

（**编者按**：一画外音："编者按编者按，自己写的文章还编者按？你发神经啊你！"一呵呵，是这样的，最近业内媒体的目光似乎全都被INTEL的820芯片组夺了过去，到哪儿都是820820，好像除了820就没什么可写的了。也难怪，读者感兴趣嘛。我们自然也不肯落后于人，本期杂志上就有赵兄深入分析820芯片组的一篇大作。不过，芯片组的生产商并不是只有INTEL一家，而优秀的芯片组产品更决非仅仅820一款，为了让大家有个公正客观的认识，我写下了这篇文章，如果说赵兄的820分析是一朵红花的话，这就算是绿叶一片吧。但是，我坚信这里所介绍的产品不是他所介绍的820的陪衬，绝对不是。）

SLOT1主板从INTEL的LX芯片组发布算起，已经经过了3个春秋。在这3年的时间里，SLOT1主板的竞争、发展、技术改进和创新一天也没有停止过，经过不断的成熟和完善，今天它的性能，可以说已经到了炉火纯青的地步。

就INTEL这一方面来说，从世界上第一款为PⅡ设计的芯片组LX（66MHz，AGP1×）以及它的简化版EX（只支持2条DIMM和单CPU），到至今仍如日中天的BX芯片组（100MHz，AGP2×），和性价比极高却只昙花一现的ZX（BX的简化版，同样只支持2条DIMM和单CPU），又经过专为低端市场设计的整合芯片组810，一直到最后登场的人称"32位主板终结者"的820芯片组（133MHz，AGP4×，DMA66，RDRAM），外频从66到100到133，AGP从1×到2×到4×，一步一个脚印，其水平的提高真可以用"脱胎换骨"来形容。

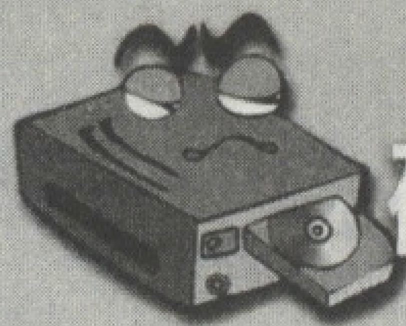
但是请大家注意，正如在CPU领域INTEL有AMD这样一个强有力的竞争对手一样，在主板芯片组的领域里，INTEL也不是一支独秀，而且让INTEL感到心口（永远的？）痛的，是我们的炎黄子孙一台湾威胜（VIA）电子。从586时代起，VIA抗击INTEL"侵略"的斗争就一直愈演愈烈，而且，VIA在激烈的斗争中，不但没有屈服于INTEL的强大压力，反而做到了不断发展和壮大。INTEL在千禧年到来之际所犯的两个错误，一个是COPPERMINE的"迟到"令K7大火一把，另一个就是在VIA这样强劲对手的虎视眈眈下，竟然将820一推再推，使VIA的出货量一增再增，市场实力大大增强，要不是因为台湾地震，VIA99年非赚翻了不可。从它接连购买CYRIX、IDT和RISE的CPU部门并实施约书亚计划，我们能看出同INTEL从CPU杀入芯片组正相反，VIA已经决意从芯片组杀上CPU领域，作一个真正的强者，和INTEL拚了。

扯远了扯远了，回过头来接着说咱们的SLOT1主板。刚才已经说过，INTEL的820一经推出，就被人称为SLOT1主板的终结者，可见其实力之强（哈哈，不过具有讽刺意味的是，它之所以会成为终结者，是因为INTEL在820之后将放弃当初信誓旦旦的SLOT1，一头扎回去重新搞SOCKET370、SOCKET423、SOCKET……）。但是即使强如终结者820者，也要面对一个令人头皮发麻的挑战者—VIA APOLLO PRO133A，与终结者竞争的人，这就是这篇文章题目的由来。

VIA第一款用于SLOT1的芯片组产品是于98年中发布的APOLLO PRO，它一上来就是一款BX级的芯片组，支持100MHz标准外频，支持AGP2×，北桥芯片VT82C691，南桥芯片则比较乱套，最早用VT82C586B（就是MVP3用的），后来改用596，这是586B的改进型，后来还有部分主板出货时搭配了超级南桥686（集成了SUPER I/O和符合AC97/MC97的软声卡和软猫，就是MVP4上用的那个南桥）。VIA在推出APOLLO PRO以后对它进行了一系列改进，如果大家有谁是卖大众主板的（大众和VIA、AMD的关系都巨铁，其产品发布和更新速度都最快，还记得我们99年做的K7评测《老大中的老大》吗？那时要找一块K7的板可不知道有多难，还是大众最早推出了SD-11，要不然测试都做不成），而且有把北桥芯片上的散热片卸下来仔细观察芯片的习惯，就会发现从691到692，然后又改进成692A，这些产品都是面向OEM厂商的改进型编号。

紧跟在APOLLO PRO之后的，是APOLLO PRO+，这是VIA第一款真正引起广大主板厂商注意并取得了成功的产品，它推出以后受到了广泛的关注，就连ASUS和MSI这样死了心跟着INTEL跑的人也都推出了基于PRO+的主板。PRO+的北桥是693，从本质上说它才是能跟BX相抗衡的东东，南桥则是596A（596它哥，听名字也猜得出来）或686A（686的改进型）。

PRO+推出之后，VIA自己也觉得不错，就想趁机捞一票。它把北桥693改了改改成693A，把标准工作频率提高到133MHz，就成了全新产品拿出来卖（不过主要也因



为693质量确实不错），这就是VIA的第三款产品APOLLO PRO133。PRO133一推出就引起了很大的反响。为什么？因为它是SLOT1领域里第一款133标准外频的产品，也意味着INTEL在芯片组的技术竞争中第一次落后于对手。还有一点，就是这款芯片组出得特别是时候。本来INTEL也准备将外频标准提升至133MHz，它的计划是133的PⅢ和133的820一块推出，但是PⅢ出来后820迟迟拿不出来，结果就成了INTEL自己没有与自己的CPU配套的主板这样一种尴尬局面。INTEL一急就出了个133MHz的810E，让大家用它配PⅢ。你想810E是整合型的低端芯片组本来是给CELERON用的，用来配高端的133MHzPⅢ谁干呀？再加上INTEL猴急猴急把BX停产了，就这么着，很多顾客无可奈何都转向了APOLLO PRO133，结果一用之下效果极好，使得VIA大赚特赚，INTEL特别不爽。PRO133的北桥是693A，南桥则是596B（596A它哥，596它二哥—咦？好像不对？）或686A，PRO133除了比PRO+支持133外频，还有两个重大改进，一是支持VCM/HSDRAM，二是支持DMA66（详见99年9月下《133MHz外频主板探秘》）。这几项主要指标都超过了BX芯片组（实际效能倒不见得），VIA在和INTEL的技术竞争中第一次处于领先地位。

PRO133之后VIA并没有坐下来歇口气（它也不敢呀，820已经山雨欲来了），而是再接再厉推出了自己的SLOT1劲旅—APOLLO PRO133A。PRO133A的北桥是原先一直神神秘秘的694X，为什么不是694A？不知道。南桥则与PRO133一样。PRO133A是一款820级的芯片组，这意味着它支持133外频，支持AGP4×，支持DMA66，支持4个USB，至于IEEE1394，因为INTEL承诺在820上支持没做到，所以两者都不支持。那么剩下的就只有RDRAM了，这可是原先INTEL最大的优势，但现在看来，820的天赋神功也不过是场镜花水月而已。如果再考虑到性价比，可以肯定地说820在PRO133A面前没有丝毫优势。

前面我介绍了VIA的芯片组，但是没有一个人会去买芯片组回来装机器，我们需要的是基于先进芯片组的优质主板。现在的SLOT1阵营里APOLLO PRO133A比起BX来有133外频、AGP4×、DMA66和4×USB等诸多先进特性，比起820来除了技术指标毫不逊色外要便宜许多而且没有内存方面的问题，几乎是确定的最佳购买选择。那么基于PRO133A的主板谁最牛呢？就我而言，我会选择大众的KA-11。



在PRO133主板里，大众的KA-6110就是很好的选择（详见99年9月下《133MHz外频主板探秘》）。这次大众推出的PRO133A主板KA-11，SLOT1接口，有4条DIMM插槽，1条AGP，5条PCI及2条ISA。KA-11外频达到了150MHz，倍频最大可以到8，这样CPU最大可以上到1200MHz。内存容量最高达1GB（256MB×4）。大众KA-11没有使用超级南桥686A，而是使用了596B，板上集成了CREATIVE CT5880音效芯片（SB PCI128），音质有了保证，AMR也没用在这块主板上。这块主板的CPU设定采用软硬结合的方法，在主板上用DIP开关控制倍频，在BIOS中设定外频。KA-11同时还提供了电压微调开关，为DIY们的超频提供了方便。如果超频不成功主板锁死无法开机也没关系，按住键盘上的INSERT键，系统就会自动恢复超频前的设定。至于自动断电恢复、键盘/鼠标开机等功能更是不在话下。

仔细观察，在主板电源的旁边有一个6针的电源接口，这是一个在其他主板上不常见的机箱附加风扇接口。现在的计算机机箱里面CPU有风扇，显卡有风扇，但这些风扇都没有把热量排出机箱，里面还是像一个大烤炉。有些机箱已经装上了专用机箱风扇，这时就需要配合这种电源让机箱里的空气流动起来，可以达到极佳的降温效果。

这款主板还有个与众不同的地方，那就是“NOVUS”，“NOVUS”名称来自“inNOVation for USers”，是大众专门研究的一套人性化的主板硬件设计，此套设计注重强化使用者组装过程的简易性及使用电脑时的独特性，其所包括的功能有：

1、Audio Alert，当安装电脑时发生问题时，不再只是发出哗、哗的警报，取而代之的是以语言明确告知使用者是CPU、Memory还是VGA发生错误，并让使用者检查这个地方。这个功能非常有趣同时又非常有用（如果你和我一样老装机器就明白了），这是KA-11独一无二的，没有其他主板具有此功能。

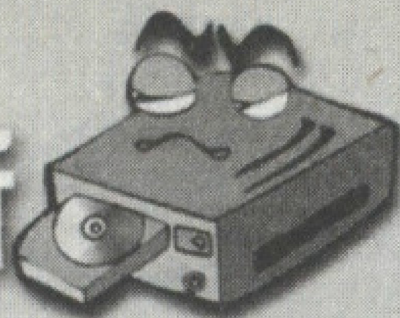
2、Easy Key设定BIOS，提供3组热键，让使用者在开机时，可以根据需要随时载入预先设定好的BIOS参数。

Ctrl+C，进入CPU时钟设置选单；
Ctrl+P，载入优化过的BIOS设定；
Ctrl+F，载入初始时的BIOS设定。

3、Logo Genie，用户可以方便地更改开机画面，让自己的电脑有与众不同的风格。

4、BIOS Guardian，防止CIH或类似入侵BIOS的病毒，电脑不会因此类病毒的侵害而导致无法开机。

老实说，在使用过KA-11以后，我想不出来SLOT1的主板发展到这个程度还能怎么进一步改进，似乎所有的地方都被绞尽脑汁照顾到了，在设计中将能被利用的每一分潜力都被挤了出来。也许，这就意味着，不管是820还是PRO133A，32位平台的日子确实快走到头了。



（**编者按**：99年11月到12月间杂志上连载了《从VOODOO1到VOODOO5》，99年的最后一期和2000年初又发表了两篇评析GeForce256的文章，紧接着，是大家都关心的3DFX和NVIDIA二者竞争的情况—《VOODOO5 vs GeForce256》。今天大家看到的，是3D领域内的另一个强有力的竞争者—S3的SAVAGE 2000。通过对它的介绍和分析，大家将可以从杂志上获得现今3D图形领域内激烈竞争的整体认识。）

完全攻略 SAVAGE 2000

广州CHO

99年9月上旬，S3发布了它的最新图形引擎Savage2000，从时间上来看，它跟Nvidia发布的GeForce256非常接近，而从技术特性来看，Savage2000除了拥有S3TL（与GeForce256的硬件几何空间换算&动态光照一样）外，还拥有一系列十分诱人的特性，如单周期四纹理引擎、S3TC等等。为了增强在驱动程序、零售/OEM市场以及品牌效应等方面的竞争力，S3还收购了DIAMOND（帝盟）公司以及最近的Number Nine公司。

由于成为了S3的子公司，Diamond自然能在Savage2000的产品推出上快人一步，而且有理由比其它厂家的同类产品更出色。我非常有幸，在泰信公司的帮助下获得了目前国内唯一一块使用Savage2000图形芯片的Diamond Viper II Z200样品，并且进行了两天的试用，现在我就把一些体会写下来，供大家参考。（时间虽然并不多，但是由于我在此之前已经做足了功课，相信会对大家有一定的帮助）。



图1

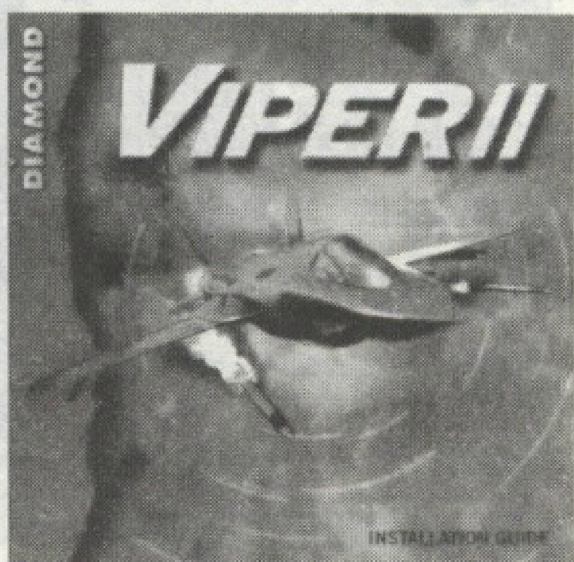


图2

Diamond Viper II Z200的主要特性

S3 Savage2000图形引擎

真正128-bit 2D、3D引擎

完全的AGP2×/4×支持

350MHz RAMDAC

板载32MB SDRAM显存

TV输出(包括了S-video以及混合信号)

全世界第一块单周期四纹理引擎，能在一个时钟周期里对一个像素进行4次贴图操作

S3TC纹理压缩功能

S3TL几何空间换算以及动态光照

32-bit真彩色、32-bit配备有模板缓冲区的z-buffer

最大2048×2048的纹理贴图

硬件加速DVD回放

第三代硬件动作补偿加速单元

此外，Viper II Z200盒子的一旁上还列明了对以下3D功能的支持：

8-bit 模板缓冲区

32-bit Z-buffer

增强了的阿尔法混合处理

各向异性过滤（Anisotropic filtering）

大气效果（Atmospheric effects）

隐面消除（Backface culling）

双线性以及三线性过滤（Bilinear and trilinear filtering）

硬件凹凸贴图（Hardware bump mapping）

全场景抗失真（Full scene anti-aliasing）

高洛德阴影（Gouraud shading）

MPEG2视频纹理（MPEG2 video textures）

每像素、漫射、顶点以及表格方式的雾化（Per-pixel, range-based, vertex and table fog）

透视纠正（Perspective correction）

可编程纹理（Procedural textures）

反射贴图（Reflection mapping）

渐变阴影（Shadows）

单周期三线性过滤（Single cycle trilinear filtering）

单周期四纹理引擎（Single pass quad texture engine）

镜面高光以及漫射阴影（Specular highlighting and diffuse shading）

Sprite anti aliasing

Strips and fans

子像素级的精确度（Sub-pixel accuracy）

支持最高8个独立光源（Up to 8 independent light sources）

Texture mapping

透明（Transparency）

三角形设置引擎（Triangle setup engine）

这仅仅是一个列表而已。我们都知道，在上一代的产品中，S3受人批评的最多的一点就是有许多特效都没有被释放出来，在接下来的测试中，我将对上面提及的这些特效进行检验。

可以看出，Viper II Z200的做工用料不错，布线也很紧凑合理。在Viper II Z200的Savage2000芯片上方，使用的是一块散热片，散热片与芯片之间的连接似乎是一种很特殊的胶，这团胶基本上覆盖住了芯片，甚至溢了出来。不过，从卡的下方望上去的话，我发现了一点空隙（占了侧面的1/4左右），这会影响散热？但是在运行的时候我并没有感觉到怎样热，基本上是温温的，也许跟天气比较冷有关吧。

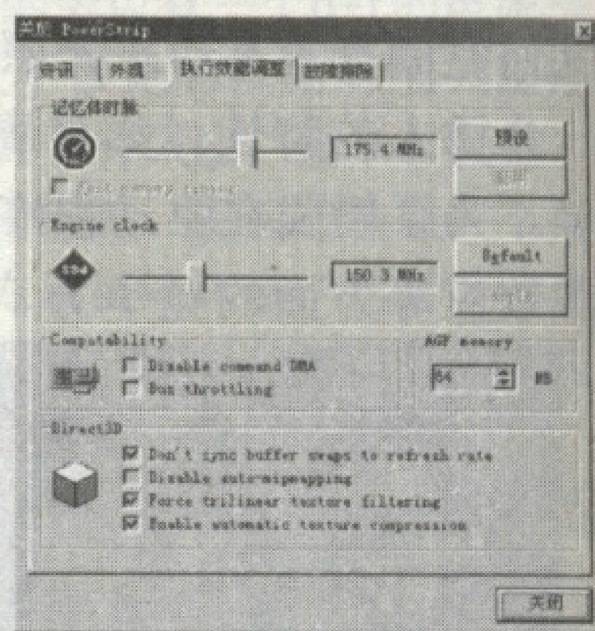
卡上的电容都采用了贴片式的钽电容，整块卡看上去非常精致，让人感到很舒服。从卡的背面看，Viper II Z200的焊点都非常平滑，没有什么参差不齐的感觉。

在视频输出方面，Viper II Z200使用的芯片是BT869。由于时间的关系，在这次的试用中我并没有使用该功能。

卡上的显存是来自三星的SDRAM产品，6纳秒的，编号是KM432S2030CT-G6，标准工作频率155MHz。我在实际的使用过程中，通过PowerStrip2.55以及S3 Tweaker1.06a（目前最新的版本为1.07）可以超频到175MHz，运行Quake3 1.11正式板完全正常。超过175MHz的话，桌面会出现一条条竖着的浅黄色粗线，到了179以上会出现花屏。

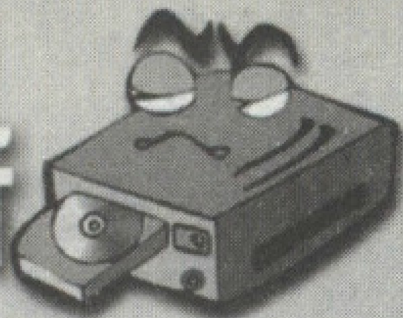
另外，由于Savage2000提供了128位的显存接口，比以前的Savage4提高了一倍，所以，Viper II Z200的标准内存带宽达到了155MHz×128/8=2480GB/s的峰值带宽。如果游戏是支持S3TC的话，那么这个带宽就真是够大的。

采用了0.18微米工艺的Savage2000超频能力非常惊人，在没有采用任何别的主动散热措施的情况下，我把这块Viper II Z200的Savage2000内核速率从缺省的125MHz提高到159MHz来跑Q3正式版没有任何问题。要知道，由于Savage2000使用的是单周期4纹理引擎，所以，它在缺省的125MHz下，其填充速率为125MHz×4texels=500Mtexels/s，而在159MHz下则为：159MHz×4texels=636Mtexels/s。不过，为了公平起见，我在后面的测试中，依然只是使用了125MHz/155 MHz（内核时脉/显存时脉）的缺省速率。由于以前的许多游戏都是使用多周期来实现多纹理的，所以，在许多的测试里，Viper II Z200的单周期多纹理优势并没有得到充分的发挥。这里给出内核/显存超频的图（图6）（我超159/175的时候太兴奋了，忘记了截图，5555）


图6

前面提到的S3TC曾经在Savage2000的前辈Savage3D以及Savage4中使用过，由于软件的支持问题，S3TC曾经遭到了一些非议，原因其实是游戏中使用的纹理精度本身就不高所导致的。目前，我们能够看到的真正支持3STC的游戏有Quake3正式版、Uneal Tournament以及随Viper II Z200附送的


图7



TrickStyle等。其中，我最欣赏的是TrickStyle，这是一款滑板游戏，主角踩着一块配有火箭助推器的滑板来游戏。与不支持S3TC的效果相比，Viper II Z200提供的地表、天空等格外漂亮、自然，光影非常出色，速度也非常流畅，这可是我在1024×768×32bit下的感受呀。（不过又忘记了截图 :-P）

Quake3正式版中，按F11获得的截图（图7）。

Transform&Lighting引擎

目前的Viper II Z200由于驱动程序的原因，还不支持T&L。支持T&L的OpenGL驱动会在2000年1月份发布，而支持T&L的Direct X驱动会在2000年第一季度末发表。按照S3的说法，推出T&L的驱动是没有什么大的问题的，但是它们要等支持T&L的游戏有一定数量的时候才会推出。我想，也许S3的S3TL跟GeForce256的T&L引擎有一些差异，所以S3希望将自己的T&L驱动优化了以后，再献给那些S3/DIAMOND的玩家们。

驱动程序的应用方面

Viper II Z200的驱动程序主要来自于S3 Savage2000的公版，不过，Diamond用一个名为InControl 99的软件为用户提供了Direct 3D、OpenGL、色彩校正、反锯齿、采样速率和在预览模式直接看到真实反馈的3D效果。在TV输出方面可以进行输出调整、视频色彩控制和显示选项调整。另外，在99年12月9日，S3出了一个多语言版本的驱动程序，不过由于时间不够我没有进行该多语言版本驱动的测试。

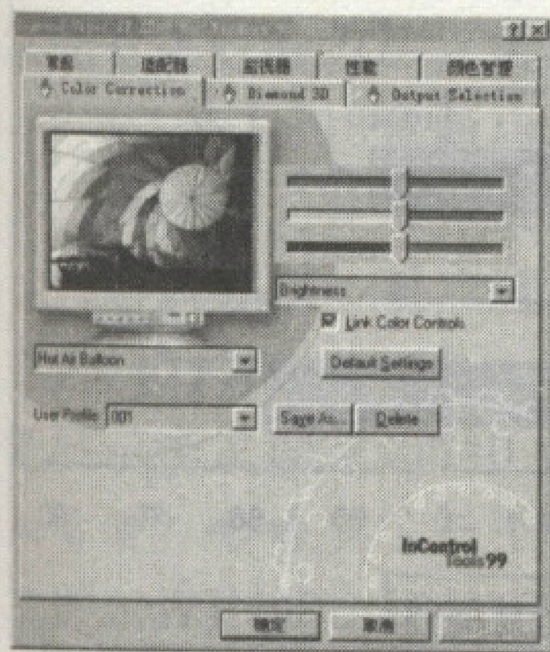


图 8

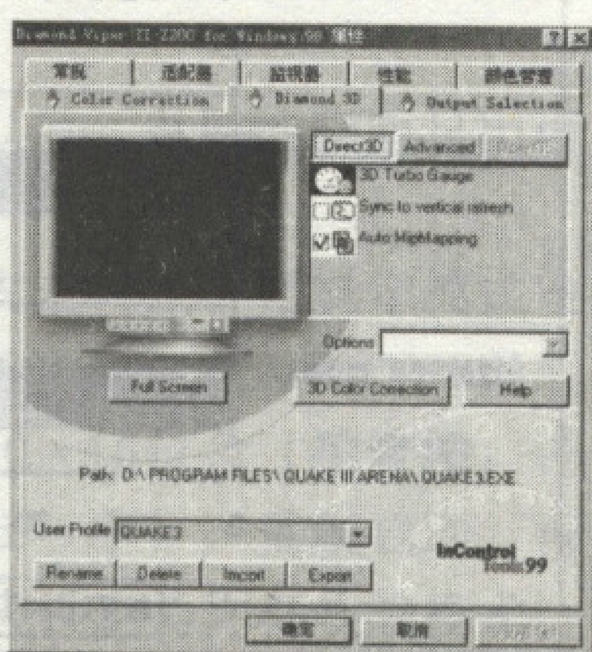


图 9

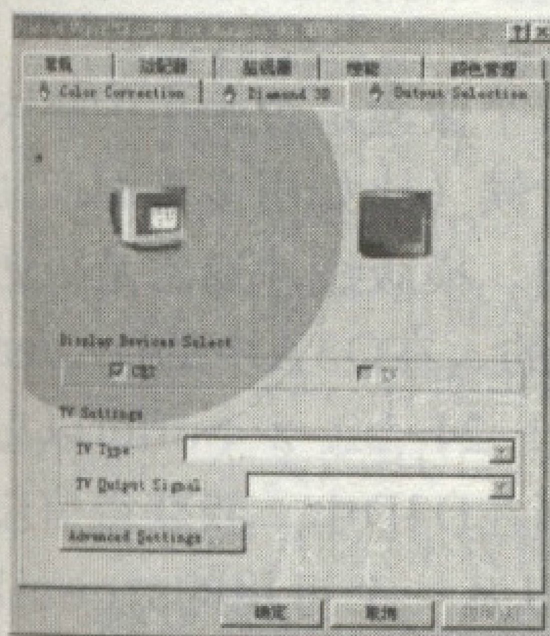


图 11

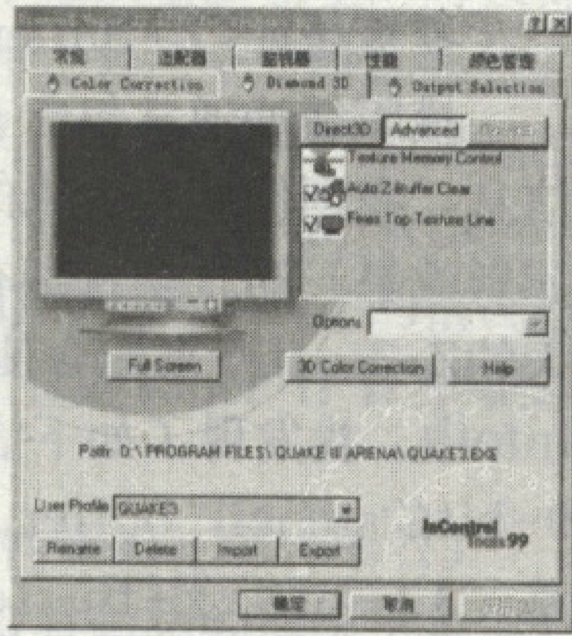


图 10

独立的桌面颜色、亮度、对比度校正。（图8、9、10）

当你的程序调用Viper II Z200的3D功能，ICT99就会记录下来，让你可以为每个游戏按照具体的情况进行参数设定。

同样，ICT提供了不错的TV-OUT的设定。（图11）

当我使用PowerStrip来察看Viper II Z200的内部属性的时候，发现Viper II Z200并不支持SIDEBAND以及AGP DIME（图12、13）。

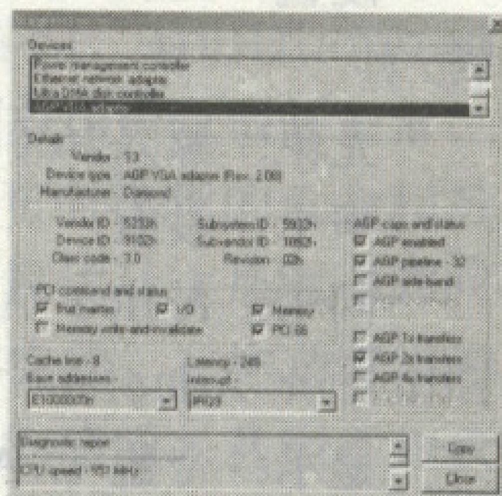


图 12

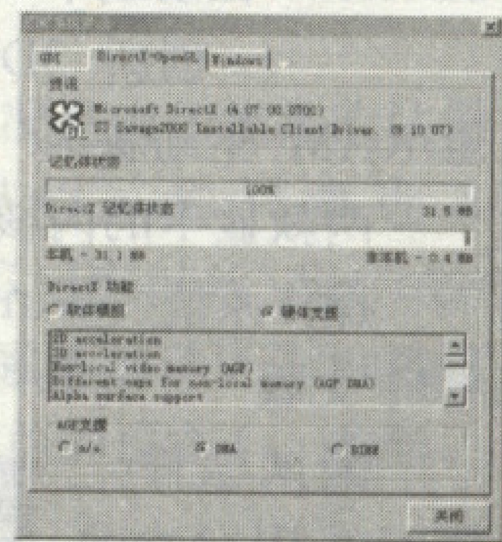


图 13

我尝试在注册表的HKEY_ CURRENT_ CONFIG\Display\ Settings里加入AGPSB“On”参数值，的确成功了，在PCIList以及PowerStrip中都得到了SIDEBAND打开的信息。但是重新启动的时候系统崩溃了。在S3 Tweakeker中也有打开该功能的选项，但是没有任何作用。（Sideband: 内建在AGP中的8位额外的寻址功能，允许AGP图形卡在从AGP要求信息的同时，接受32位数据通道上的数据。这是AGP总线提高性能的另一种方式）（图14）。

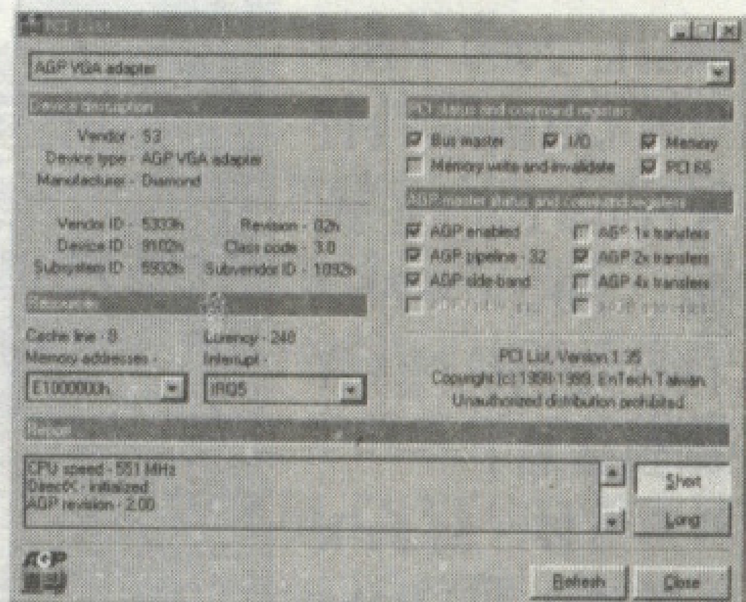
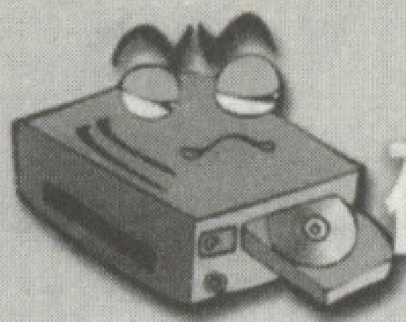


图 14



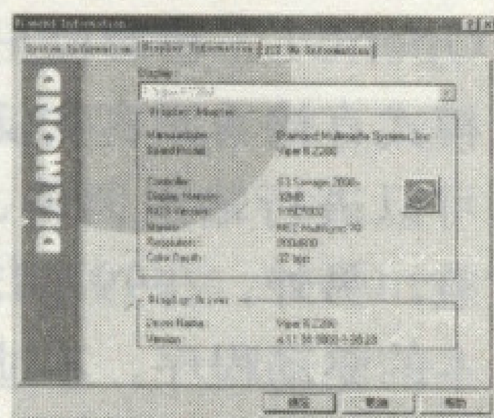


图 21

嘻嘻，即使没有超频，我也在D I A M O N D INFORMATION中看到了一些异常的东东：Savage2000+（图21）。

性能测试

测试平台：

CPU：赛扬366MHz超频为550MHz

主机板：升技Abit BE6

内存：128MB SDRAM KINGMATCH PC100

硬盘：IBM 15.2GB，512K CACHE，5400转/秒

光驱：源兴36X

声卡：没有

网卡：Adico AE310-TX PCI 10/100 Fast Ethernet Adapter

显卡：帝盟 DIAMOND VIPER IIZ200 32MB SDRAM 驱动版本：9.01.09。

创新 3D BLASTER GeForce 32MB SDRAM 驱动版本：3.62b5。

两款显卡的内核以及显存都没有进行超频。

操作系统：Win98 SE 2222A中文版，DirectX 7.0中文版

测试软件：

Quake III Arena 1.11正式版，3D Mark 2000 Pro

Quake III Arena1.11正式版，1024×768 16/32bit（细节调到最高）

3D Mark 2000 Pro，1024×768×16Bit的缺省测试，在此基础上，把颜色设定为32Bit,Z-Buffer为16bit

Test	[illegible]	VIPER II 16BIT	VIPER II 32BIT	[illegible]
Rendering Platform	Creative CT6941	Diamond Viper II Z200 for Windows 98	Diamond Viper II Z200 for Windows 98	Creative CT6941
Resolution	1024*768	1024*768	1024*768	1024*768
Color Depth	16-bit Color	16-bit Color	32-bit Color	32-bit Color
Texture Format	16-bit	16-bit	32-bit	32-bit
Z-Buffer Depth	16-bit	16-bit	24-bit	24-bit
Frame Buffer	Triple buffering	Triple buffering	Triple buffering	Triple buffering
Refresh Rate	VSync Off	VSync Off	VSync Off	VSync Off
CPU Optimization	D3D Hardware T&L	D3D Software T&L	D3D Software T&L	D3D Hardware T&L
3DMark Result	3,925 3D marks	1,825 3D marks	1,448 3D marks	2,844 3D marks
CPU Speed	308 CPU 3D marks	103 CPU 3D marks	Display settings n	Display settings n
Game 1 - Helicopter - Low Detail	83.3 FPS	41.0 FPS	31.1 FPS	57.1 FPS
Game 1 - Helicopter - Medium Detail	58.9 FPS	25.0 FPS	23.7 FPS	40.9 FPS
Game 1 - Helicopter - High Detail	29.8 FPS	10.7 FPS	10.6 FPS	20.7 FPS
Game 2 - Adventure - Low Detail	80.6 FPS	40.4 FPS	22.7 FPS	51.7 FPS
Game 2 - Adventure - Medium Detail	46.6 FPS	22.4 FPS	20.1 FPS	40.4 FPS
Game 2 - Adventure - High Detail	27.8 FPS	12.6 FPS	12.6 FPS	26.3 FPS
Fill Rate (Single Texturing)	315.5 MTexels/s	138.7 MTexels/s	112.5 MTexels/s	150.5 MTexels/s
Fill Rate (Multi-Texturing)	512.4 MTexels/s	261.4 MTexels/s	248.3 MTexels/s	308.9 MTexels/s
High Polygon Count (1 Light)	4,824 KTriangles/s	1,471 KTriangles/s	1,523 KTriangles/s	4,414 KTriangles/s
High Polygon Count (4 Lights)	3,427 KTriangles/s	978 KTriangles/s	1,008 KTriangles/s	3,229 KTriangles/s
High Polygon Count (8 Lights)	1,852 KTriangles/s	705 KTriangles/s	713 KTriangles/s	1,888 KTriangles/s
8MB Texture Rendering Speed	252.0 FPS	157.6 FPS	60.3 FPS	133.5 FPS
16MB Texture Rendering Speed	209.0 FPS	149.9 FPS	59.5 FPS	128.2 FPS
32MB Texture Rendering Speed	121.9 FPS	121.5 FPS	55.8 FPS	112.9 FPS
64MB Texture Rendering Speed	62.7 FPS	Not enough AGP m	Not enough AGP	0.1 FPS
Bump Mapping (Emboss, 3-pass)	130.8 FPS	109.8 FPS	45.0 FPS	63.9 FPS
Bump Mapping (Emboss, 2-pass)	175.7 FPS	112.4 FPS	47.7 FPS	91.3 FPS
Bump Mapping (Emboss, 1-pass)	294.5 FPS	146.7 FPS	60.7 FPS	158.3 FPS
Bump Mapping (Environment)	Not supported	Not supported	Not supported	Not supported
Missing features				

图 15

所有的测试都是在Vsync Off的情况下获取的。

下面是我在3DMARK2000和Quake3中的得分（图15、16、17、18）

图 16

似乎由于驱动方面的原因，我无法设定128MB AGP贴图，没有获得VIPER II 64MB纹理的得分。

图 17

在这次的3DMARK2000中，DIAMOND VIPER II Z200的画质表现不错，但是，我在直升机的场景中发现了一些瑕疵

缺乏的 3D 特性

透过Direct X 7.0SDK的DirectX Caps 察看器以及Quake3，我发现目前的VIPER II还缺乏以下的3D功能：（而这些功能都是在它的特性列表中有的呀！）

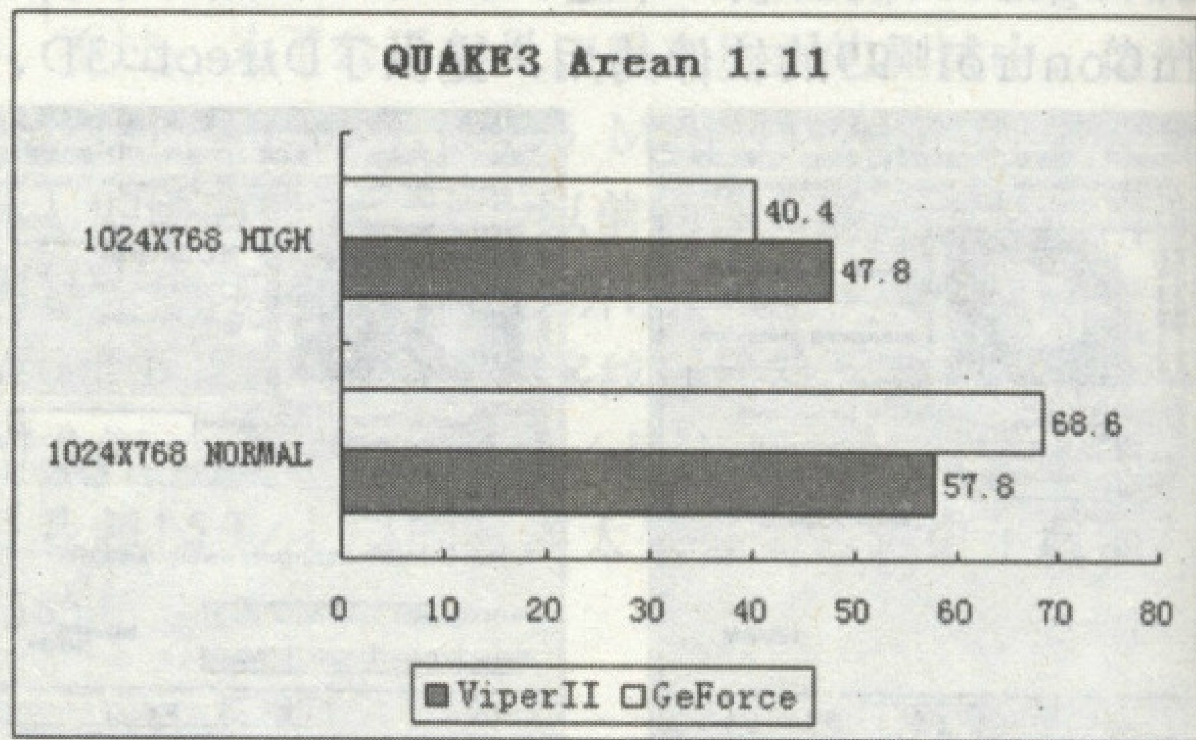


图 18

模板缓冲/Z-Buffer

模版缓冲通常包含有每个像素是否画出的特殊信息。在创作特殊效果的时候（比如用多光源产生阴影效果）的时候特别有用。模版缓冲通常是跟更大的Z-Buffer来配合使用的。在Q3A中的Driver Info中，我发现了如下信息：24-bit z-buffer以及0-bit的stencil buffer。而在D3D中，我获得信息是：32-bit z-buffer以及一个可用的stencil buffer。

T&L

在下一个版本的OpenGL ICD中会得到实现，D3D方面则要到2000年的一季度末才能实现:(。

各向异性过滤

在DX7 Caps察看器中，各向异性过滤没有获得支持。未来是否会得到支持还要视乎S3。

最大纹理贴图

按照VIPER II的特性列表，它支持2048×2048的最大纹理，但是在DX7 Caps察看器中，它只支持1024×1024的纹理。另外，该卡不支持DXT1到DXT5的纹理压缩模式。

凹凸贴图方面

在凹凸贴图方面，VIPER II不支持environment以及dotproduct3方式的凹凸贴图。

全屏抗锯齿

VIPER II的硬件抗锯齿并没有支持我在注册表中输入的D3DRENDERSTATE_ANTIALIAS键值。看来全屏抗锯齿要在未来的驱动程序中才能得到了。

使用中遇到的一些问题

在使用Viper II Z200的过程中，我的确遇到了一些问题，由于使用的时间有限，我只能给出一些临时的破解招数，给大家作为一个参考，也希望大家能有更好的方法来解决。

1、WIN98重新启动以后，电脑的画面只出现了一只沙漏，并且死机。

解决办法：重启进入安全模式，把显示模式设定为640×480×16色，重新启动。进入WIN98以后把显示模式设定为640×480×16位色（**编者按**：*仔细看看？哈哈多了一个“位”字*）。重新启动，再次进入WIN98，把显示模式设定为你喜欢的模式。这种问题我以前遇到的并不多，但是自从安装了Viper II Z200以后，就几乎每次重新启动的时候都会出现这样的问题。我另外安装一个干净的系统，也有这样的事情发生。我为此特意到国外的网站去看了一下，发现http://s3.nextmill.com/articles/viper2_2.html中也提及类似的问题，所述的情况跟我遇到的一样，有理由相信这是Viper II Z200驱动程序的一个大的BUG。

2、运行IE会出现掉字性质的花屏（图22）。

解决办法：这是我在没有超频的情况下也遇到的问题，比较常见。我的解决办法是双击Viper II Z200在任务盘（也就是WIN98屏幕右下角，放了一些常程序的地方）中提供的ICT图标，出现

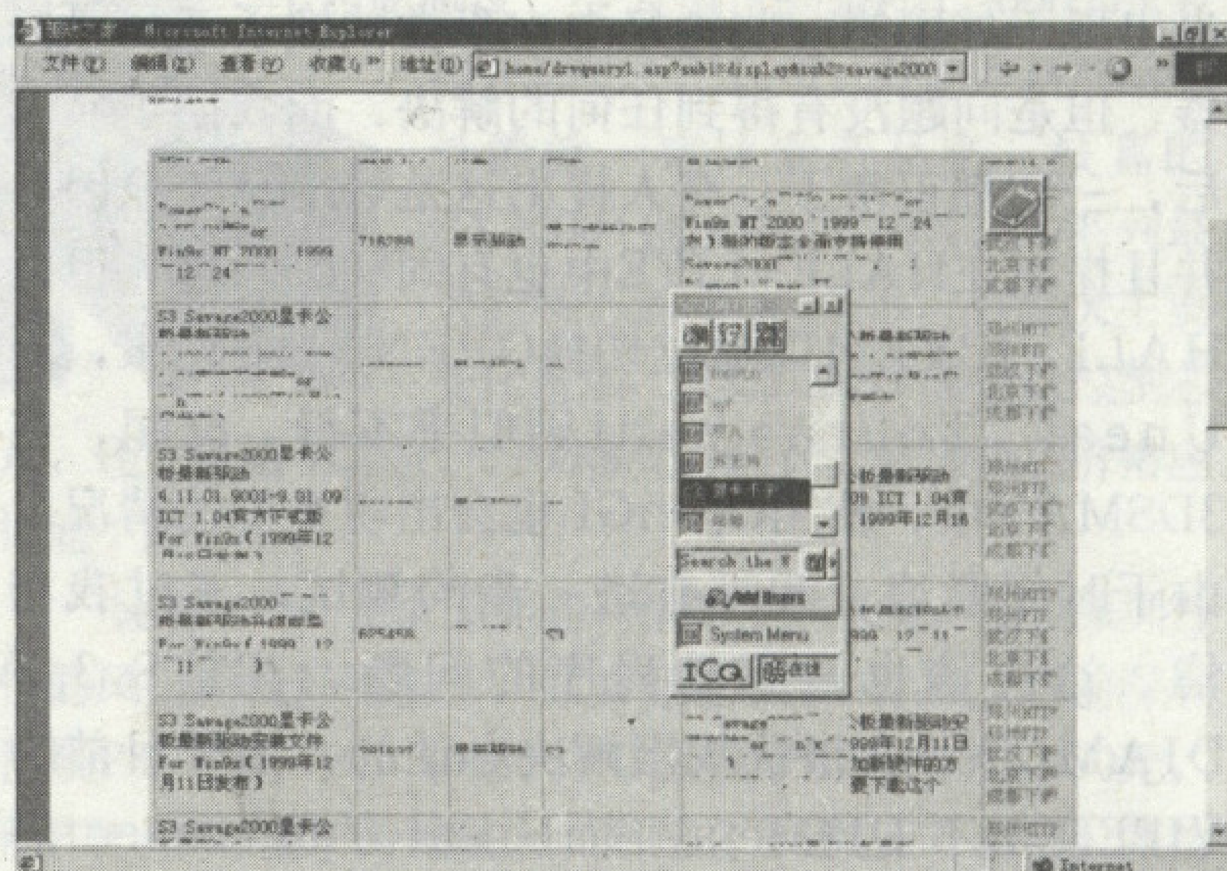


图 22

Diamond Information的界面，退出Diamond Information。此时掉字的页面应该可以恢复正常。这样的情况在浏览一些中文网页时出现的机会相对要多一点，但是英文的也有，我估计这是驱动的问题。Viper II Z200驱动还不够完善，在拖动窗体的时候显得不够平滑，有点吃力的感觉，甚至不如我以前的i740:(。

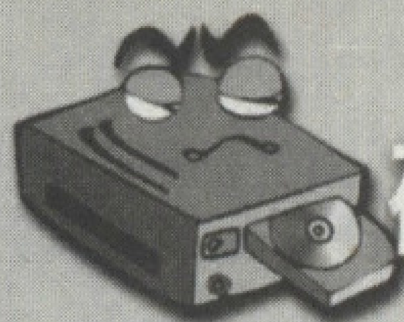
3、运行3D程序跳回桌面。

解决办法：通常这样的情况是由于我乱改注册表显示设定属性才会出现的。你只要进入HKEY_CURRENT_CONFIG\Display\Settings里，把里面的东东全部删除再重新启动WIN98就可以了（WIN98会自动恢复最简单的设定）。哈哈，搞定了吧。

4、当纹理的细节被调到最高的时候，运行QUAKE3的载入（LOADING）速度很慢。

解决办法：其实这是由于QUAKE3支持Viper II Z200的S3TC所导致的。在我的赛扬550/128MB系统上，大约要花20秒才能进入选定的地图。但是，这样的花费是值得的，你会发现画面的速度得到了提高（尽管真正具备高分辨率的地图还没有推出，目前QUAKE3 1.11只是利用了S3TC的节省显存提高带宽的功能，一些低分辨率的纹理，比如天空则由于S3TC显得非常粗糙）。当然，你也可以通过注册表来屏蔽S3TC，但是我100%的反对这种办法。我们还可以在Q 3 的控制台中执行“r_ext_compress_textures”来控制纹理压缩的程度，参数是1到0。

5、在运行Uneal Tournament的时候，我发现



我的鼠标（还有键盘）出现了严重的延缓，这导致我无法实际运行Uneal Tournament，这样的问题也出现于外国的一些论坛中。我尝试换了三只鼠标器，但是问题没有得到任何的解决。而我换了显卡后，一切都正常了。有人提出这是vSync的原因，并且提出在HALF-LIFE中也有同样的问题，但是HALF-LIFE可以通过切换OPENGL来克服，而Uneal Tournament则似乎不行。据闻，在3DSMAX中，使用OpenGL也会出现类似的情况，由于时间紧迫，我没有进一步的测试，不过我相信，这应该也是驱动程序的问题，相信S3/DIAMOND会很快找出解决办法的。由于目前的VIPER II不支持Metal，而Uneal Tournament需要Metal来支持S3TC。所以目前来说，VIPERII并不支持Uneal Tournament的纹理压缩功能。

总结

我目前最关心的支持硬件几何空间换算&动态光照的驱动程序什么时候能够发布，因为这可以大大减缓CPU的负担，大幅度提升VIPER II的性能（从GeForce256支持与不支持硬件T&L的情况来看，起码有一倍以上的性能差别）。当然，硬件T&L对于画面质素的帮助并不大。

我手头上的这个9.01.09比TOMS HARDWARE（**编者按**：鼎鼎大名的硬件网站WWW.TOMSHARDWARE.COM）的9.01.10要低一点，但是我却不知道TOMS的9.01.10从哪里获得的。S3/DIAMOND网站的驱动程序版本是9.01.09，跟我测试的版本一样呀。另外，TOMS HARDWARE的3DMARK2000的1024×768的得分居然有28XX分，而他测试平台的CPU也只不过是P3-600，这真的有点让人感到困惑。

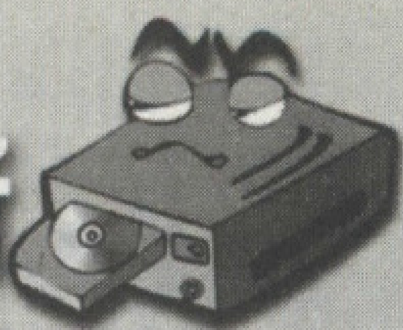
目前的VIPER IIZ200的9.01.09并不一定需要DX7.0，在它的自述文件中也提到了它并没有为DX7.0优化的。

从上面的性能测试来看，我觉的VIPER II的性能介于TNT2以及GeForce256之间，而画面质素则各有千秋，GeForce256的画面似乎更加柔顺一点，而VIPER II在支持S3TC高分辨率纹理的游戏中显示出了更好的背景。如果它的潜力能得到进一步的挖掘的话而价格更贴近中国DIYer的预算，那么VIPER II是那些想体验一下高级3D卡的朋友们的一个不错选择:)!

（上接45页）低端市场上赛扬366还是主流，虽然都是散装，但有两种价格，能超到550MHz的报价520元，不能超的报价450元。最近一批生产的赛扬366很好超频，几乎随便抓一颗就可超到550MHz，于是有几家大公司就开始屯货，导致它的价格出现波动。另外，我在南极电脑城二楼看到散装PⅡ 266和PⅡ 300，价格分别为620元和680元。背上的散热片又高又大，看起来象从原装机上拆下来的。我还发现了已经绝迹许久的盒装SLOT1插口的赛扬300A(未锁频)，据说可以稳上504MHz，报价560元，值不值大家自己看吧。内存上周曾一度上涨，但现在又下降了一些。目前，正品现代64M报价650元，KINGMAX 64M报价780元。另外，我还在市场上见到了一些封装奇怪的64M内存条，有的正反各贴6片；有的一面贴4片，一面贴2片，大概是后来又加上去的，虽然价格便宜了几十元钱，但可能是返修后补位的内存，劝大家不要买。创新千禧金装版到货，其实就是Soundworks 2.1、4.1的塑料外壳镀了金。其中2.1的价格为399元（和千禧银装版2.1一样价）、4.1的价格为629元（千禧银装版4.1为599元），卫星音箱上有“Millennium Edition”标识，包装盒内还有一张印有创新总裁沈望傅签名的证书，很有纪念意义。千禧银装版在中国大陆限量发售4000个，目前武汉市仅到货80余套，千禧金装版投放市场的数量比银装版还少，所以，如果您觉得值得购买，还是先下手为强吧。另外，创新SB LIVE VALUE数码版、数码豪华版再次降价，报价分别为650元和800元。最近又有一款2000元以下的17寸彩显杀入武汉市场。它就是上海华忆科技有限公司生产的AXION CL-1770，中文名称为“爱可信”。它采用三星的显像管，视频带宽108MHz，0.28毫米点距，在1280×768分辨率下刷新频率能达到85Hz。只是可视区域略小，只有15.7寸，报价1990元。

南京方面的情况和武汉方面挺象的，CPU方面，PⅢ 500的价格涨到了2350元，最近还有上涨的趋势，PⅢ 450已经断货。还好就是FC-PGA封装的PⅢ 500E已经到货了，在新华海公司有卖的。因为FC-PGA接口不能用在普通的Socket370接口上，必须使用转接卡或者最新的i810E主板才能支持。新华海公司的解决方法是提供配套的华硕的转换卡，这样普通的PⅡ主板也能使用了。帝盟的Viper Ⅱ是基于Savage2000的图形卡，S3 Savage2000最大的特点就是采用0.18/0.22微米的工艺制造，Viper Ⅱ的缺省时钟频率是125MHz，卡上集成了32M显存，用的是三星6ns的SDRAM。这块卡没有主动的冷却系统，只采用了散热片，如果想超到比较高的频率大家最好自己另外加装风扇。

本栏目由小熊在线（www.beareyes.net）提供
（所有信息截止到2000年1月10日）





YING JIAN SHI CHANG HANG QING

硬件市场行情

北京行情。下雪了，这是北京新千年的第一场雪，雪后的北京最低温度达到了前所没有的零下13度，整个中关村一到下午4点钟就可以说是人烟稀少啦，不过由于学生快放假了，市场内的温度还是在悄悄的回升。经过2个多月的漫长等待，Intel的Coppermine终于出现在市场中，它采用0.18微米的工艺，超频能力极强，同时它采用256KB片上同步二级缓存，虽然缓存比原来小了一半，但是由于为同步缓存，所以性能大为提高。这次上市的铜矿处理器一共有三种，一种为PⅢ 500E，价格为2180元，一种为PⅢ 533B，价格为2800元，还有就是PⅢ 600，价格为4200元。其中PⅢ 500E的性能价格比最高，2180元的价格简直比老PⅢ 450还要便宜。最惊人的还是它不加任何额外的冷却装置就可以跑到700MHZ（140MHzX5），连电压也不用加！看来便宜还是有好货的。小熊这次看到的铜矿处理器只有在中海一家南方人开的柜台有，估计是从香港那边带过来的。由于铜矿处理器采用FC-PGA封装，所以它必须要专用的SOCKET转换卡才可以在SLOT1插槽的主板上使用。小熊跑遍了中关村，还没有发现一种这样的转换卡，不过目前已经有艾威等厂家推出了这种卡，价格不会超过200元。丽台推出了32MB版本的S320 Ⅱ PRO，它使用0.22微米工艺的TNT2A芯片，超频性能大为增加，目前的价格为1200元。我看到使用同样显示芯片的技嘉GA-660PLUS可以把显存频率轻松超到190MHz！不过技嘉的显卡比较有特色的地方就是DUAL COOLING技术，显示芯片两边一边是散热片加风扇，另一边是散热片，两面夹攻，可以让工作温度降低不少，丽台这块显卡想来也不会太差。丽台最近还推出了一种VR300显示卡，最大的特点就是随卡赠送一个立体眼镜，它使用的是SIS 300显示芯片，带有16MB SGARM显存，价格为1000元。不过花1000元买块SIS 300似乎不太值，因为精英下周会在北京投放一批集成SIS 300显示芯片的SIS 630主板，价格差不多也是1000来元，也送一个立体眼镜，只是要和主内存分享显存罢了。华硕P3C2000主板是继Intel原装的CC820之外第2种使用i820芯片组的主板，主板沿袭了华硕主板做工精良的传统，不过价格也很"精良"，1400元一块！而Intel原装的CC820主板的价格也不过1150元而已。以1400元的价位来看，P3C2000主板并不算很有价值的产品，网上已经有人把它和华硕P3B-F进行了对比测试，令人惊讶的是P3C2000的N多指标都低于P3B-F，并非是新产品的性能就一定比老产品高。技嘉的BX2000+也上市了，BX2000系列最大的特点就是双BIOS，而这次主要变化是加入了UDMA/66硬盘控制芯片，还好价格不算贵，1100多元，估计大量出货后价格应该能下降一些。

比起在寒冷的北京报告行情的小熊来说，报告深圳行情的风之熊就舒服多了，那里可是不冷不热啊。目前深圳散装PⅡ 450、PⅡ 400的CPU价格分别为1070、930元，而PⅢ 450却要2000元以上，相比之下还是PⅡ显得价兼物美一点。不过如果真要便宜还是买赛扬，才几百元。最近又传来国家重要部门将禁止使用P Ⅲ处理器和Windows2000的消息，这都是因为PⅢ处理器的序列号问题造成的。AMD的Athlon500只要1720元，速度比PⅢ 550快，价格却比PⅢ 450要低不少，是追求性价比的典范。64MB的内存价格最近还算稳定，始终在630元左右。希捷酷鱼硬件在各大媒体的评测中取得了优秀的成绩，这使得酷鱼也热卖起来，13.5G的要1230元，20G的要1620元。丽台的GeFroce256 DDR版本也已经到货，带有TV-Out，售价为2550元。LG 775FT纯平彩显只要3199元，和LG 795FT PLUS相比，带宽小了，取消了USB HUB，调节面板也从原来的触摸式变成了传统的按键式，所以成本大大下降，最大分辨率为1280×1024，值得推荐。创新的DT2500数字音箱的售价为1900元。创新千禧版PC WORK 4.1要650元。创新VIBRA 128数码版要280元。而创新的GeFroce256 SD版本要2300元，DDR版本要2700元。2000年DVD大流行，先来看看主流品牌DVD的一些报价吧。SONY 6X要830元，松下6X要790元，松下5X要680元，日立6X要830元，NEC 8X要880元。Aopen 10X要1000元左右。让我们再来瞧瞧打印机的行情，爱普生710，1440×720dpi，价格为1950元，爱普生460，720×720dpi，四色，要1120元。佳能265SP要690元。利盟的Color Jetpinter110，600×600dpi，防水，售价为720元。买一台回去打打彩照，还是不错的选择。

北京、深圳两个计算机配件重镇后面是武汉的行情，武汉属于华中地带，其行情也有自己独特的地方。上周PⅢ 450、PⅢ 500（盒装）继续看涨，价格涨到了2250元、2520元。而一个月前，它们的价格还在1900元、2100元。造成这种大幅度涨价的原因就是INTEL正在减产并即将停产PⅢ 450、PⅢ 500，而PⅢ 550卖3520元价位又太高，大家还接受不了。所以目前（下转44页）



《英雄无敌》一代－
衍生自魔法门系列的回合策略新作

《英雄无敌II－延续的战争》－
奠定“回合策略游戏”王者地位的重量级作品

《英雄无敌II－忠诚的代价》－
延续的英雄无敌无穷魅力

《英雄无敌III－埃拉西亚的光复》－
99年英雄无敌系列再创新辉煌

赠送英雄无敌III完全攻略

再续埃拉西亚的英雄故事体验魔法大陆的风云再起

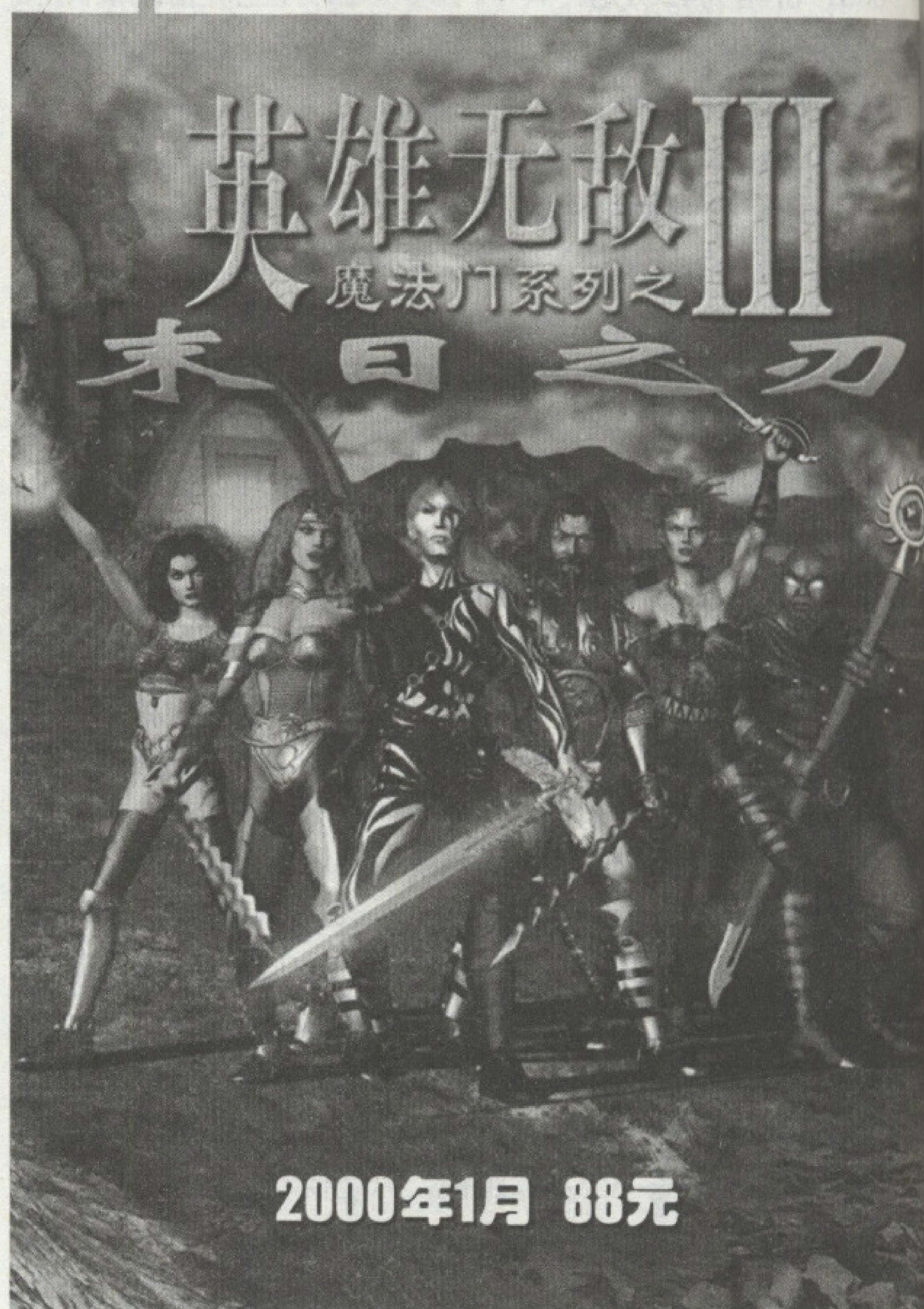
六个全新的战役、35个独立的战役任务

新增7名能力各异的英雄，12种神秘怪物，2种全新的英雄职业

全新设置的地图编辑生成器可以得到无限张全新的地图

改良过的地图编辑器可以快速便捷的创建定制自己原创地图

新增10张专门针对多人对战设计的地图



Ubi Soft ENTERTAINMENT

上海育碧电脑软件有限公司
地址：中国上海市张杨路500号17楼（200122）
电话：(021) 58788969-223.232
传真：(021) 58367021

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号
开源商务楼3楼（100086）
电话：(010) 62644344
传真：(010) 62641444

网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

站长小语

Lrosa

在消弭了那场灭顶之灾后，工作重又摆回到了紧张有序却缺少激情的正轨中，然而构建网站的乐趣在于实时和交互上，只要做了就立刻可以被人看到，无论好坏总会有回应，平静中荡起的涟漪也足可为庸常生活涂上一抹暖色。其实本来就没打算企及宁静致远独享寂寞的至高境界，还是宁可听听小瘦子的鬼话、心心的闲话、光荣的白话和加肥猫的笑话。后院中闹出点动静一众小编就喧闹不止，乘老编一个失神化名溜去社区灌水已成顽症，尤以DC为患最烈，这大约是近来除Walker外老编的又一心病了。

首页中最为瞩目的位置当数“焦点”，如有一比当数杂志封面了，近两期的焦点话题之一是“欢迎您，和我们共同缔造青春偶像！”，之二是“DIY2000——评选自己心目中的梦幻机型”。

先说一，您看到的这个可爱女孩，可是我们蓄谋已久的，她是我们预计2000年大众软件CD推出的青春偶像系列的第一位登场人物，她有着怎样的心情、来自怎样的背景、带着怎样的爱娇编织着怎样的情怀？我们已有了她的一些基本资料，而我们更期待您与我们一起编织她的未来。无论是诗歌、小说、散文亦或是漫画，只要能尽现您的才华、丰满我们共同的掌珠，就请不吝赐教吧!

更令人兴奋的是，我们的青春偶像系列在每期的光盘上都会有一个人物登场。究竟登场的是他还是她？他们姓甚名谁、有哪些偏好，他们各自又有怎样鲜明的特点和动人的故事？他们怎样邂逅、怎样演绎悲欢深情，他们也许活在同一时代背景下，彼此间因缘际会而发生一些青春故事，并贯穿交织着那些曾经感动过我们的老歌如石头记、光阴的故事、纪念日等等……太多太多的幻想空间了，您是否愿意与我们共同幻想、一起缔造？把您泉涌的灵思（人物设定、漫画手稿、同人小说、人物年表）寄给我们吧，让我们共同完成这个青春偶像系列，它将属于你、我，属于我们大家，或许，您灵感的迸发将构成一个不朽的经典。如果再据此为游戏脚本来制作一个游戏当可算是一次国内最多人参与的崭新尝试。

与此同时我们在晶合后院大众论坛里专建了一青春幻想专栏，大内总管张贴了第一张名为“焕发着青春的女孩设定集——一同来取名！”，立刻得到大家的热烈响应，仅那封的回应就有49次，不过最多的网友都坚持认为自己女友的姓名最悦耳，于是一众GF（GirlFriend）的芳名就赫然在目，最后网友Zero推荐的英文nickname入选，大内总管再度张贴“首位青春偶像最终设定集——请大家评判”及“二月号的青春星设定你说了算！”，将这样一次新鲜有趣的策划有声有色地延续下去，当然没机会上网的读友也完全可以来信参与，让我们来同织一个梦。

活动之二是“DIY2000——评选自己心目中的梦幻机型”，配合杂志之《千禧年装机指南》专题，本次活动时间为期一月。注册并建立了个人档案之后，即可进入活动专区参加活动并赢取大奖。在这里您可以引用杂志中《千》文配置，也可参考其他网友的配置提出自己心目中的梦幻机型。您有一个月的时间来分析、选择，不过一旦拿定注意就不要再改喽（每个用户的投票我们只取一个）。投票结束以后，编辑部将从中选择8名，授予“DIY先进工作者”荣誉勋章，同时在网上公布，并可获得丰厚的奖品。希望大家积极参加，踊跃投稿，做个新世纪的Diyer!

这个活动已经逐步体现出网络独具的各种可能性，以后我们会推出更多，期待您不懈的支持哦!

以下宣布本站首批获奖名单：

东东包、牧童、肥猫、阿飞、最终幻想、光荣、小瘦子、加肥猫、pokey、wxg、Gmm、Eagle、oatmeal、lesun、smud、Zero

（Ken就没份啦！555…，为什么又没我？）

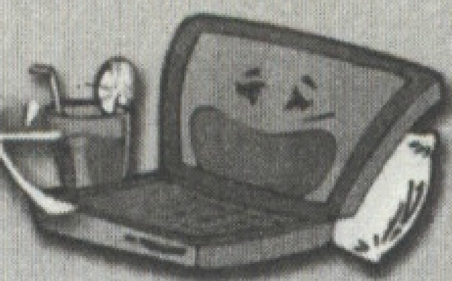


旁白：噫，很眼熟吗，好像不是随机抽奖，中奖的似乎都是一众斑竹耶，这拨人在后院作威作福，呼风唤雨，还有奖可拿?!我也作斑竹，我也要作特权阶层。

好吧，为了不惹起众怒，现将Lanqiao、Ken（好像还有我的）版面全部充公，杜绝假公济私，特在此公开招标取贤。

所余版面计有：青春幻想、帝国风云、 星际争霸、浪客剑心、福音战士、假面舞会、偶像日剧。

奖品如下：东方快车2000一套，大众软件奖奖券一张。需要特别提及的是所有奖券都有本站最受欢迎新人Ken的亲口签名，没错，是亲口，众网友大都见过Ken的签名档：我啃你，现实生活中则通常代以整齐的牙印。



动态IP 固定域名



·蜀奇

（**编者按**：大部分个人用户都使用ISP服务商提供的拨号网络来上网，简单方便，收费也十分便宜。不过大家也都知道，每次上网时，ISP服务器会分配一个动态IP地址给你，而且每次上网这个IP地址均是不同的。

这就带来了一个问题，当你要使用网络电话或玩网上游戏时，每次你都要先告诉对方你的IP地址才能连接上。更糟糕的是，如果你想用你的机器当服务器的话，比如说WWW服务器，你必须告诉所有用户你的IP地址，可是就算你有足够的耐心和无穷的时间去一一通知，你又怎么能知道都有谁会来访问呢？最糟糕的是，我们知道，一台主机只有拥有一个固定的IP才能申请它自己的域名，这也就意味着你的计算机不可能拥有自己的域名，也就是说不可能被大家记住。

那么，除了申请一个固定IP并架设专用线路之外，是否另有他法呢？）

DynIP Client是一间网上公司推出的新颖网络名称登记服务，它可以帮你的电脑申请一个固定的网络名称。当你的电脑拥有一个固定名称后，以后不管你的IP如何变动，别人只要记住这个名称就可以连上你的电脑。这样，你不用每次都告诉别人你的IP地址。

DynIP Client的工作原理其实十分简单。当你上网时，DynIP Client会寄存于系统中，随时与DynIP Server保持连线，监视每次上网的IP地址并告诉Server。而DynIP Server会自动将你每次上网的IP同你事先申请的域名对应起来，然后将处理结果传回你的电脑。

不明白吗？举例来说，比如你事先申请了mycomputer.dynip.com这个名字，如果这次你分配到的IP地址是202.96.0.133，那么经过DynIP Client自动追踪后，mycomputer.dynip.com就对应到202.96.0.133，当你再次上网时，分配到的IP地址假设是202.98.96.68，经过DynIP Client自动追踪后，mycomputer.dynip.com就会转而指向202.98.96.68。别人只要知道那个固定的Internet Name "mycomputer.dynip.com"，而不管你的IP地址变化如何，都能找到你的机器。

要应用DynIP Client的服务，用户必须下载并安装此软件。通过它提供的客户端应用程序，你可以向DynIP Server申请一个固定网络名称。申请后DynIP Client会提供一个自我测试功能，按一下"Test"键，便马上知道申请是否成功。例如，你可以申请一个"mycomputer"的名称，那么以后不管每次上网分配到什么IP地址，别人只要用"mycomputer.dynip.com"就可以连接到你的电脑了。而且，这个名称可随时更改，只要它还未被人申请。拥有一个固定的网络名称后，不但可以方便你与网友打网络电话或进行线上游戏，还可用来架设www、FTP、Chat、IRC甚至E-mail服务器等。DynIP Client除支持拨号上网方式外，也支持Cable Modem、ADSL、ISDN、Wireless、LAN等网络连线方式。当30天试用期满后，用户若想长期拥有专有的域名，需支付的也只是DynIP Client的少许注册费用，十分划算呢!

软件名称：DynIP Client
软件类别：共享软件
最新版本：v4.01
文件名称：dynip32v401.exe（Win98/95版）
文件大小：1.15MB
支持平台：Win98/95/NT（不同平台需安装不同版本）（**编者按**：实际上还支持WIN 3.X、MACINTOSH和LINUX/UNIX）
试用期限：30天
下载网址：http://www.dynip.com

（**编者又按**：说到这里读过《互联网络首次研究》的同志应该已经门儿清了，实际上这不过是在域名服务DNS的基础上玩的一个花样罢了—但是是很有创意的花样。它的实现方法是：DynIP Server一方面是域名系统中一台正规的DNS服务器，是域"dynip.com"的权威服务器，它的肚子里存储着"dynip.com"域里所有主机从域名到IP的A纪录；另一方面，它的纪录又不是像普通DNS服务器那样基本固定下来，而是随时监听着DynIP Client的报告而变化。每一个此域中的主机一上网，DynIP Client就会把当前IP报告给DynIP Server，DynIP Server就会去修改相应的A纪录以指向此IP，这样一来就实现了动态映射的功能。当然，要完成得出色还是不容易的，我在《互联网络首次研究》里讲过，各级DNS服务器为了提高效率都有缓存，而且越来越多的客户端加速程序也有缓存功能，而设立缓存的基本假设就是域名到IP的解析是比较稳定的，不然缓存就失去意义了。现在的情况显然不满足这个前提，所以需要屏蔽掉缓存的作用，怎么办呢？幸好DNS服务器可以指定所提供信息的生存时间（TTL，TIME-TO-LIVE），这个参数就是为了声明自己提供的信息在多长时间内是可靠的，DynIP Server的这个值以应该很短，但还是不能排除很多不规范的客户端缓存会"犯懒"。另外，通过防火墙入网的同志是不能使用DynIP的。我在二月的《大众软件光盘》上放了一个DynIP Client，大家可以试试。）

王晨的网星演义

第一回：网络名流春辉，商业奇才姚鸿

网络名流—高春辉

时至今日，如果你是网民，竟然还不知道“高春辉”是谁的话，那只能说你太“逊”了！不知从何时起，高春辉的名字，已被网民当作品牌那般看待。

一、高春辉其人

创业成名：

早在1997年的春天，高就做起了自己的个人主页，当初曾打算将名字定为“高春辉的网上家园”，但是后来又觉得这样的叫法太土，所以将其枪毙了。最开始时的主页完全是根据自己的爱好，也是在搞软件下载，包括加密解密、注册机、注册码一类的东西，还有些辅助性的东东在上面。但后来因为精力实在有限，就专攻软件下载了。由于当时国内此类网上资源奇缺，同时高春辉在软件更新方面做得相当及时，因此高的站点在很长一段时间内，访问量保持在每天一万人以上，流量高时达到90个GB，成为国内访问量最高的个人主页。而高又适时地推出了自己的MP3站点、文学站点，使得“高春辉个人主页”演变成“高春辉系列网站”，由其好友“猛子”制作的各种LOGO和BANNER，也在互联网上四处飘扬。同时高还被《电脑报》评为“98年十大网民”之一、个人网站被“CNNIC INTERNET发展状况统计报告’99.1”所收录。

感受感悟：

既然是创业，那当然不可能是一帆风顺的，而且高所经历的困难、承受的压力，是常人所体会不到的：由于高的主页主要是搞软件下载，而众所周知，搞此类站点有两大难题：一是容量大，多大的硬盘空间也会用完，二是流量大，每天数十GB的流量足以将人家ISP的带宽挤满。为了这两点（尤其是第2点），高的主页不是被人删除，就是被人“客气地”请走。回顾一下历史，他的个人主页从最初的“网易”挪到了“自贡169”，然后又搬到了“江苏南京”，再后来又辗转到了“上海社区网”，最后才落脚于“北京时代先锋”的主机上，这才算找到了真正属于自己的家。而像遭到网友的讥讽嫉妒，自己抱怨网络速度太慢而被迫关闭网站的事情，也发生过2次。最后都是高凭借毅力坚持了下来。

现在未来：

正所谓“树大招风”，高春辉有如此成就，自然引来了各大公司摇起的“橄榄枝”。高在再三对比后，毅然决定加盟金山。

1999年春节后，高春辉从沈阳来到北京，加盟金山公司卓越网络事业部，筹划建立金山卓越站（http://www.joyo.com）。一晃一年即将过去，卓越从当初的成立，到如今首页日流量突破5万，高也从当初只负责软件下载栏目，到现在成为网站主管，负责整个“卓越”网的发展建设；创造了又一个奇迹。当问到高春辉将来的打算时，高不愿多谈，不过有一点可以看出，这其中充满了神秘感。虽然外面小道消息不断，说高可能会离开金山，但高却一直矢口否认。不管怎样，我们总希望高的选择和决定是正确的。因为我们希望高春辉的神话能够永远继续下去。:-)

二、高春辉“轶闻趣事”

现在高已经不再做自己的个人主页（http://www.paulgao.com.cn）了，提起此事，高至今仍耿耿于怀，原来那是由于不久前，高的硬盘损坏导致所有数据丢失造成的，而不像外面某些人那样对高春辉不做个人主页进行荒唐的猜测和议论。

三、送给高春辉的话

作为一个网民、一个站长，高春辉无疑是成功的，其事迹已可被当作经典范例收录至教科书中，也是现在广大个人站长所学习的榜样与拥戴的偶像。然而如今的网民中，有至少3分之2的人对高春辉的印象是—“傲慢”！何来此说？原因乃是网友给其写信（E-MAIL），高春辉很少有回复的。其他勿提，仅凭这点，网友就有理由认为，高春辉是属于那种高傲（至少是不那么谦逊）的人。但是我却深知高春辉的为人绝非如此，与高交往也有多时，他给我的感觉可用两个字表示—“实在”。有例可证：在当初高春辉已经成名，且尚有个人站点之时（http://www.paulgao.com.cn）我用ICQ联络高，要其帮我做一首页链接（那时高的首页只有3家大型ICP的链接），2天后我就在其首页的显著位置看见了我的链接。当然，他也顺其自然地要求互换链接（也就是在我的首页也帮其作链接）了。

高春辉不回信，我相信不是因为他不愿，他实在太忙了，事也太多了。也许你会说，总不会忙得连信也没时

间回吧！？不过，你别忘了，人家要回的不只是一封MAIL呀！试想，一天几百甚至上千封MAIL，你让他怎么回？（这点我想，凡是名站的站长或是网络名流，都会有切身的感触吧！？）更何况，还经常会有类似信箱被炸等意外事故的发生。但是说归说，我还是希望高能够在百忙之中，抽出些时间，来回复网友的来信，至少也要都看一遍，这样才能不辜负网友的厚爱。

四、个人资料：

姓名：高春辉

网名：PaulGao

年龄：24岁

网龄：3年

曾获荣誉：1992年全国职业中学计算机竞赛基础组非专业类第一名、《电脑报》1998年十大网民之一

网站地址：http://www.paulgao.com.cn

E-MAIL：paulgao@126.com

兴趣爱好：看书、听音乐

对于中国互联网最想说的一句话：还有很长的路要走！

中文热讯首席执行官—RED

RED是谁？可能知道的人不多，但说起“中文热讯”，恐怕不知道的没有几个。没错，这个RED就是中文热讯的首席执行官，真名叫姚鸿。这个用不到一年时间就带领“NEED工作室”这个典型的个人组织发展成为业内闻名的目的站点—“中文热讯”，并被广大网民所接受的人，到底与常人有何不同呢？

一、专访

王晨昀（以下简称“王”）：RED你好，我们知道你现在已经是中文热讯的CEO了。不过在这之前，你还做过个人站点吗？后来为什么不做了呢？

姚鸿（以下简称“姚”）：当然做过个人站点，我记得在我学会上网第2天就拥有了自己的个人主页（无穷无尽的red天空），后来我个人主页的mirror（镜像站）达到8个。从个人主页过渡到商业站点是个很自然的过程，没有什么特别的原因，或者是我个人没有什么可以表露的，在做个人站点的过程中积累了一定的经验，认为自己做商业站点可以有点特色吧……

王：哦！看来你是个很有商业头脑的人。:）那么你认为，商业站和个人站有什么区别呢？

姚：商业站点和个人站点有很多的区别，商业站点更注重整个站点的整体性、协调性、连贯性，不能允许有错误，风格也不能太过个性化，这个就是与个人站的大区别。

王：能不能谈谈，你在创业过程中，遇到的困难？后来如何克服的？

姚：困难还是有的，时间啦，精力啦，当时我还在一家房地产公司做着和网络没有任何关系的工作，所以只能晚上做，其他几个热讯的朋友也都类似，大家都很辛苦。程序出问题，信息量不够这些都遇到，但最后都解决了。

王：你认为中文热讯最成功的地方是什么？你是如何证明其是成功的？

姚：短时间内为广大网友所认识和接受。

王：你们的创意，受到了业内的公认（例如：“中文目的站点”），这些创意的源泉从何而来？另外你认为现在你们最需要解决的是什么问题？今后的发展方向是什么？

姚：创意不是刻意想出来的，但思想则是一直围绕这个行业发展想的，或者在想的过程中突然有点灵感吧。现在最重要的是选择好方向，按照这个方向，发挥自己所有的资源，结合可以结合的所有有利资源，和任何网站和媒体进行公平互利的合作。我们的发展方向就是围绕着“勾通你我，交流未来”展开；“社区+生活”是热讯的方向。

王：能不能给现在刚开始做网站，或已经是站长的网友们，提出一些建议和忠告？

姚：不要刻意模仿商业站点建设个人站点，否则全中国则会失去个人站这个如此美丽的风景线。如果建立站点的初衷是为了很明显的商业目的，我相信不会成功的，把INTERNET和建立站点作为自己的兴趣和爱好，特别是建立专业网站是个好的出路。

王：谢谢你能够接受我的采访，最后祝愿你们更加辉煌！

二、RED“轶闻趣事”

1、第一次和RED见面时，我一下子就被他那“身宽体肥”的BOSS模样给吓倒。（估计能达到这种重量级别的，才配作BOSS ^_^）因此大家千万不要被“英俊潇洒，玉树临风”的RED玉照给唬住。我直到现在还在怀疑那张照片，不是他N年以前的，就是经过什么美工特效处理或者合成加工过的！？（哈哈，这些话，千万不能让RED听见，不然，我就……）

2、RED酷爱足球，当和他谈起现在国内几家大ICP频频收购个人站时，我突发其想，把站点比作足球俱乐部，这样一来，站长就可以“转会”去其他公司；其身价也会水涨船高。（不过，按如此算法，一个站点就是一个俱乐部。倒省却了什么临时租借、炒教练之类的麻烦事）

三、送给RED的话

热讯所搞的东西虽然说几乎都是跟在美国网站服务的后面，不过在国内往往也都是一个新（下转36页）

浅谈网络加速原理

羽中

网络加速，似乎是人们永远谈论不完的话题，于是很多人便开始寻找各式各样的网络加速软件，不管三七二十一先装上再说。至于这些软件究竟能不能起到加速的作用只有天晓得了。其实，要弄清楚网络加速软件究竟对你有没有帮助，首先要搞明白这些软件采用的是什么加速原理。

网络加速的方法主要有4种，它们都有各自的工作原理：

一、实时网络加速：实时网络加速的原理很简单，它是利用Cache技术缓存或者预读网页来加快浏览速度。其中，页面缓存技术可以将浏览过的页面缓存到硬盘中，这样，当你再次浏览该页面时，就可以直接从硬盘上读取数据而无需再次访问网络了。这种加速方法运用得当的话，可以使浏览速度成倍提高。但对于首次浏览的页面，它就没有什么作用了。页面预读技术，则是在你浏览某个页面时，"偷偷地"将该页面上的所有链接都下载到硬盘中，这样，当你单击某个链接时，它直接把需要的页面从硬盘上调出来，从而大大增加网络浏览速度。这种技术的缺陷是，软件不知道哪些链接是你感兴趣的，哪些不是你感兴趣的，只能不分青红皂白全部拉下来。这样，无论你是否点击了新的链接，你的调制解调器都始终不停地亮着灯下载，这是对带宽资源—INTERNET上最宝贵的资源—的浪费。

使用页面缓存和预读技术进行网络加速的软件有Net Sonic、Surf Express等等。需要说明的是，这类技术只对网页浏览有加速作用。当你进行文件上传下载以及收发电子邮件的时候它是一点用处也没有的。

二、优化系统配置：这种加速方法是用软件来修改系统注册表中有关网络方面的参数，使系统针对拨号网络进行优化，从而达到加速网络的目的。这种加速方法的原理在于Windows 9X系统在安装时，有关网络的参数默认值都是针对以太网设计的。而大多数用户都是通过拨号网络上网的。因此我们可以通过软件修改有关参数，从而加快网络速度。与拨号网络相关的最主要的网络参数就是MaxMTU。MaxMTU是最大的TCP/IP传输单元，在TCP/IP协议中，将要传输的数据分成较小的组进行传输，每个组的大小为576字节。而Windows默认的分组为1500字节，这是以太网的分组标准。因此如果你是拨号上网的话，使用默认值会降低传输效率，所以应将分组改为576字节（**编者按**：详见99年杂志《互联网络首次研究》系列）。当然，如果你的ISP提供了它的MaxMTU值，你可以按照它提供的值进行更改。除了MaxMTU外，其它影响拨号网络速度的参数还有：DefaultRcvWindow，即缺省的传输单元缓冲区的值；DefaultTTL，即TCP/IP分组的寿命；NameSrvQueryTimeout，即域名服务器的超时计数。这些网络参数经过适当的更改都会加快拨号上网的速度。使用这种方法进行网络加速的软件有：MTUSpeed、ISpeed、Tweak DUN、Terminal Overdriver、"快猫加鞭"等等。

三、客户压缩代理：这种加速方法采用一种压缩代理机制，通过减少在网络上传输的数据而提高网络的速度。采用这种方法上网时，SERVER上的数据并不是直接传到本地用户，而是先传给代理服务器，代理服务器再把数据进行进一步的压缩，然后把压缩后的数据传递给用户，用户再通过客户端的解压软件将数据还原，然后浏览。这种方法能够在一定程度上减少网络数据的传输量，因而提高了网络的速度。使用这种方法进行加速的软件有boostweb。

四、本地保存IP：这种加速方法通过将网站的IP地址保存到本地的host文件中，使浏览器无需向域名解析服务器申请解析要求就能直接访问相应网站，从而加快了网络的速度。使用这种方法进行网络加速的软件有：CIP、WebQuicker等等。

通过前面总结的几种网络加速方法，我们可以对各种网络加速软件进行一下比较，看看哪一种更适合你。首先，使用页面缓存和预读技术的软件因其自身的特点，比较适合于那些站点访问比较固定的用户。这类软件通常都需要常驻内存，因而会占用一定的系统资源。而采用优化配置和保存IP地址的软件一般不需要常驻内存，它对各种应用都有效果，且这类软件一般只需运行一次，就可以永远见效。但这类软件的加速效果有时并不十分明显，尤其是当系统配置已经比较合理时，它的作用就相当有限了。使用客户压缩代理的软件，由于主要针对图片进行压缩，因而它对网页浏览的作用比较明显。这类软件通常也需要常驻内存，且偶尔会与其它软件发生冲突。



天生丽质难自弃 养在深闺人未识

--Foxmail技巧详谈

东北 黄攀

Foxmail是一款极为优秀的邮件软件，界面简洁，操作简便，容易上手，而且它除了常用的如收信发信多帐号多用户等基本功能外，还有不少技巧深藏在闺阁，现将其整理成文，以飨读者：

1.我们知道，现实生活中我们寄信通常有特快专递和平信之分，那么电子邮件允许优先发送吗?答案是肯定的。撰写邮件时右键点击写邮件窗口中的邮票状图案，弹出菜单有三个选项，分为“最高优先级”“一般优先级”“最低优先级”，你要发送你的特快专递的话，只要选择“高优先级”，你的信就将被优先发送，并且在收件人信箱中标明“最高优先级”（如果收件人使用Foxmail则在信头将出现一个红色“！”，以提示这是“最高优先级”），系统默认为“一般优先级”。选择“编辑”“排序”，可以将你邮箱里的信按你需要的顺序排列，从总的原则来看，可升序或降序排列，具体来说可按“优先级”“地址”“是否已读”“主题”“日期”“大小”顺序排列。

2.有时我们想给朋友发送一些图片和声音文件，可是Foxmail正文只支持文本格式，怎么办呢?作为附件发送，点击写邮件窗口工具栏上的“增加附件”图标或是选择“邮件”“增加附件”，从弹出的对话框中选择要发送的文件即可。

3.通常我们总是让收信在后台进行，可是怎么才能知道有新邮件到了呢?对了，用声音提示，选择“工具”“当前帐号属性”，在设置窗口中选择“接收邮件”，选中“新邮件到来时播放声音”，点击“文件”选择声音文件，当有新邮件时就会有悦耳的声音提示你了。另外，在过滤器中也可以设置声音提示，关于这一点将在第12条提及。

4.无论做什么事我们总是希望安全第一，可能你不想让别人在你离开时偷窥你的信件，那么给你的信箱加上口令就很重要了。选中你的用户名，鼠标右键单击，选择“访问口令”，在对话框中输入密码，再确认。另外，我们知道当启动Foxmail以后，输入信箱口令后口令将被存在内存，那么当你离开电脑而不关闭Foxmail时别人就可能再帮你收一次信，是不是很不安全。单击“工具”，发现“清除内存口令”了吗，这一项可以帮你消除在内存中的口令。

5.当我们收到使用Big5码的信件时，可能会发现一堆乱码，什么也看不了，这时进行内码转换就显得重要了，选择“邮件”“字符转换”，选择“BIG5->GB”即可，也可直接按F7键，要进行GB码到BIG5码的转换，选择“GB->BIG5”或按F8键。

6.想搞个恶作剧，给朋友发封信可又不想让他知道你是谁，最简单的方法就是将“当前帐户属性”中的“个人信息”中你的邮件地址删除。

7.当你的机器里装了几个邮件软件时，如果想要把Foxmail设置成为系统默认的邮件软件，最简单的是选择菜单“选项”“系统设置”，在“常规”标签项中选中“检查Foxmail是否是系统默认邮件软件”，在这里你还可以设置系统启动时启动Foxmail。

8.天长日久，信箱的信件多了，望着一大堆信，要一眼找出想看的信，恐怕就只有叹气的分了。选中邮件，选择“邮件”“改变标签”，从中选择你中意的彩色标签，在信头就会出现一个这种颜色的字符“La...”，并且整个信头(发件人，主题，日期，大小)都用这种颜色显示，下次你要看这封信的时候，一眼就会看见它，一目了然，简单方便。你也可以将读过的信标记为未读，以提醒下次再读一遍，选择“邮件”“标记状态为”，选择“未读”，同样你也可将它标记为“已读”、“已回复”、“未回复”。

9.如果你的收件箱中邮件很多，并且分类较杂，就可以考虑多建几个邮箱了，以把自己的信件放在不同的邮箱中。例如要建立一个名为“大众软件”的邮箱，右键单击用户名，选择“建新邮箱”，或者选择菜单“邮箱”“建新邮箱”，在编辑框里输入“大众软件”。如果你希望更改这个名字，选择菜单“邮箱”“更名”，重新键入新名字即可。

10.当我们有大量的朋友通信时，地址簿就显得重要了，因为我们不可能把所有朋友的地址都记住，地址簿可以帮我们记住这一切。建立地址簿有几种方法，收到来信时右键单击，选择“加到地址簿”，出现添加地址对话框，“确定”即可，如果要修改这一地址的属性，在主界面中点击“地址簿”按钮，出现“地址簿”的设置框，再选中你要修改的地址，双击或选择“属性”按钮，修改即可，可以看出地址簿可设置的信息挺多，包括“邮件地址”，“家庭电话”，“办公电话”，“传真”，

“联系地址”，“个人主页”等等，你还可以在“其它”栏中加入几句简短的描述性的话，例如对他职业的描述。也可直接在地址簿中建立地址信息，可在其中创建卡片，也可在其中创建组，卡片只包含一个人的信息，而组可以包含多个人的信息。卡片的建立就不再详谈，这里说说组的创建。组是在卡片的基础上建立的。单击“创建组”按钮，在设置框中首先键入组名，再点击“增加”，出现选择地址对话框，在“名称”编辑框中键入你要选择的卡片名字，或直接在列表框中选择卡片，单击“添加”，你会看到在右边的成员列表框中出现了你选择的卡片信息，添加完成员，“确定”即可，当然，如果你的卡片尚未建立，也可单击“新建”，建立一个新的卡片。在“描述”编辑框中你也可加入几句话。建立好地址信息之后，你在写信时就可以从地址簿中选择地址了，尤其是你要给很多朋友发送一条信息时，你就可以将他们的信息建立一个组，发送时选择这个组名就可以了。可以在地址簿中选中组或卡片，选择“发送邮件”按钮，也可在写信时单击“从地址簿中选择地址”按钮，在弹出的对话框中选择地址，并可选择加入“收件人”还是加入“抄送”或是“暗送”，->表示加入，<-表示从中删除，值得注意的是此时在“收件人”及“抄送”和“暗送”中出现的是卡片和组的名字，而不是地址。Foxmail的地址簿允许从其它邮件软件导入，不过现在只支持Netscape Mail3.x和Eudora3.x，选择“工具”“导入”即可。地址簿管理同帐号用户管理一样，也可设置多用户，选择“地址簿”“新建”，就会要求你输入新建地址簿名称，键入即可。遗憾的是，多地址簿并不可设置访问口令，就是说所有的用户都可以访问任何一个地址簿，查看地址簿时，只需从下拉菜单中选择地址簿名称即可。

11.Foxmail给“写信”“回信”“转发信件”等都设置了模版，以方便用户，如果你不喜欢这些模版，也可以自己修改，选中“选项”“当前帐号属性”，选择其中“模板”，选择你要修改的模板，移到你要修改的地方，点击右键，菜单有三项，选择要插入的内容“文字”或“发件人”或“收件人”，出现联级菜单，再选择你要插入的元素即可，修改完毕后确定。例如要在回信模板中来信日期及来信时间后加上来信主题，可以这样做:找到要插入的地方，右键单击，选择“文字(T)”，“%OSUBJ(来信主题)”，“确定”即可。修改模板时不仅可以插入右键指定元素，还可插入任意文字，文字很少时可直接在要修改的模板中插入，可直接输入，也可点击右下角的粘贴图标，从剪贴板中粘贴，比较多的文字可先在“宏定义”模板中定义，然后再在相应的模板中插入宏定义，例如想在每封信的署名后加上一句话“出乎其类，拔乎其萃”，可以这样做：在“模板”设置框中选择“宏定义”标签项，在其中输入这句话，再选择“写新邮件”，在“%FROMNAME”下一行右键单击，选择“文字(T)”，“%COOKIE(宏定义)”即可。

12.当我们建了几个邮箱以后，总希望在收信时信件可以自动转移到相应的邮箱里，Foxmail的邮件过滤器可以帮你做到这些。例如你已经建立了一个“大众软件”邮箱，并希望所有来自《大众软件》的信息都自动放到这个信箱里去，选择菜单“帐户”，“过滤器”，在设置框中单击“新建”，先在右边的“条件”标签中设置，可以给新过滤器一个名字如“大众软件”，选择应用于“来信”，再在条件组合框中从下拉菜单中选择“位置”为“发件人”，从“关系”下拉菜单中选择“等于”，在其后的编辑框中键入tools@popsoft.com.cn，设置完条件后，单击“动作”标签项，设置邮件到来时执行的动作，选择“转移到”，单击其后的图标，从中选择“大众软件”邮箱，完成后单击“关闭”。在过滤器中可执行的动作很多，除了转移到，还有转发给某人，自动回复（选择以后将出现“回复模板”标签栏，你可以在此修改）等等，也可使用声音提示，甚至可以启动某个应用程序来处理信件（例如启动Winzip来解压附件），还可显示一条消息（有新信件到时，将出现一个对话框，显示你事先输入的内容）等等。完成以后，单击“关闭”。在条件设置中你最多可以设置两个条件，条件之间的关系有三个：“条件1忽略条件2”“条件1并且条件2”“条件1或条件2”。

以上这些技巧在Foxmail3.0beta2中有较好的体现，可以到作者的主页上去下载http://www.aerofox.com。

Windows9x完全解决方案

郑州 冯灵全

Windows9x可能是我国计算机上安装最多的操作系统了。但是Windows9x系统庞大复杂，且Bug巨多，安装一次Windows9x就要花去我们许多时间，加上配置和安装其他应用软件，有时要用更多的时间；当我们这些软件爱好者、游戏玩家向机器内不断塞进各种各样的软件、游戏的同时，系统越来越变得杂乱无章，不仅速度大大下降，启动时间延长，还经常出现各式各样的错误，甚至死机。这时我们不得不再进行一次那烦人的Windows9x安装、配置……。大多数朋友可能都有这些经历吧，心里恼火但又无奈。

我们经常使用的软件可以粗略地分为两大类，一类是一些基本上经常、固定使用的程序，如WPS、Excel等；另一类是一些游戏和共享软件，我们使用一段时间后甚至只试用一次就很可能将它们删除。如果将这两类软件安装到同一个Windows9x系统中，系统出现错误和崩溃

的几率将大大上升，那么如果我们将它们分装在不同的Windows9x系统中，各自互不影响，将大幅度降低出现错误的几率。相对而言，那个装第二类软件的系统（不妨称为第二个系统吧）的崩溃几率又比第一个系统要高许多。如果需要，我们还随时可以从第一个系统中快速重建一个“干净”的“第二套”系统，而当第一个系统不稳定时，我们又可以使用硬盘克隆工具Norton Ghost同样快速重建“干净”的“第一套”系统。每套系统的重建都只需要几分钟或者十几分钟而已。这就是这套方案的关键措施。

1、硬盘准备

将硬盘分成两个分区，C：盘将来要安装两套Windows9x系统和你的软件、游戏等；D：盘保存你自己的文档、上述两套Windows9x系统的快速恢复文件等。一般安装后的Windows9x系统大小不到200M，这样你的第一个分区最小应该是400M加上你的所有程序和游戏安装后所占的硬盘空间总量。

2、安装第一套Windows9x系统

按正常方式安装第一套Windows9x系统，只是要将安装目录改为C：\Windows1，以便与第二套Windows9x系统区分开来。

安装完Windows1后，安装所有必须的硬件驱动，设置所有需要设置的项目，接着安装你常用的软件如WPS2000、Winzip等。还可以借助一些软件来优化你的系统。对于占用空间太大的软件，最好先不要安装，等整个系统搞定以后再装不迟。

完成这些工作以后，选“关闭系统”中的“重新启动计算机”，按F8，进入纯DOS方式，进行创建第一套Windows9x系统的快速恢复文件和安装第二套Windows9x系统的步骤。

3、创建第一套Windows9x系统的快速恢复文件

在DOS模式下使用Norton Ghost工具将C：盘（分区）压缩成一个映像文件（如命名为PWIN98.gho），保存到D：盘中。

4、安装第二套Windows9x系统

接下来再安装第二套Windows9x。这次请千万注意将安装目录改为C:\Windows2。

安装完Windows2后，与前面一样再安装所有必须的硬件驱动，设置所有需要设置的项目，接着安装你的游戏工具如FPE2000等。

5、创建选择启动两套系统的文件

至此，你的机器里已经安装了两套Windows9x系统，至于机器会启动哪套系统是由C：盘根目录中文件MSDOS.SYS里的“WinDir”和“WinBootDir”两个参数确定的。

在“文件夹选项”的“查看”选项夹中，选中“显示所有文件”、去掉“隐藏已知文件类型的扩展名”前面的小勾，按“应用”。将C：盘根目录中MSDOS.SYS文件的属性改为可读和可见。

在D：盘建一个名字为D:\2WIN 的文件夹，将MSDOS.SYS复制到此文件夹中，并改名为：Win2.sys。在此文件夹中新建一个文件：Win2.bat。使用“记事本”程序编辑Win2.bat的内容为：copy win2.sys c:\msdos.sys /Y。

在D:\2WIN 文件夹中复制Win2.sys文件并再粘贴到D:\2WIN 文件夹中，更改文件名为：win1.sys。使用“记事本”编辑此文件，将[Paths]项的内容改为：

[Paths]
WinDir=C:\WINDOWS1
WinBootDir=C:\WINDOWS1

存盘后，再用同样的方法复制Win2.bat 为Win1.bat，并用“记事本”编辑Win1.bat的内容为：copy win1.sys c:\msdos.sys /Y。

分别将Win1.bat 和Win2.bat 在桌面或者开始菜单中建立快捷方式。

再次检查确保win1.sys、win1.bat、win2.sys、win2.bat四个文件的内容无误。以后你在桌面或者开始菜单中运行win1.bat后启动机器，系统就会自动使用第一套Windows9x系统，如果运行win2.bat后启动机器，系统就会自动使用第二套Windows9x系统。

下一步我们需要进入第一套Windows9x系统，所以请运行win1.bat后重新启动计算机。

6、创建第二套Windows9x系统的快速恢复文件

创建第二套Windows9x系统的快速恢复文件的方法很简单，只需要使用WinZip将整个C:\Windows2 目录连同其子目录压缩到一个压缩包中即可。压缩包要保存到D：盘，即D:\Win2.zip。

7、快速重建系统的方法

快速重建第二套Windows9x系统的方法是：

在第一套Windows9x系统中，先将C：盘的Windows2目录删掉，然后用Winzip把D：盘中的WIN2.ZIP解压到C：盘。

快速重建第一套Windows9x系统，会影响到第二套Windows9x系统，因为第一套Windows9x系统是采用Norton Ghost备份的，当第一套Windows9x系统重建时，第二套Windows9x系统也同时被删除了。

在第一套Windows9x系统或者第二套Windows9x系统中，或者在DOS方式下，使用Norton Ghost把D:\PWIN98.gho 恢复到C：盘，重新启动后即恢复并进入了“干净的”第一套Windows9x系统，再使用前面所述

的方法将第二套Windows9x系统恢复。

后记：不错吧，现在大硬盘充斥天下，用一点空间做2个系统省去以后太多麻烦，何乐而不为呢。关于此文更详尽的内容请参看大众软件网站新手学堂同名文章。其实关于重建Windows9x还有一些其它方法，像有第2块硬盘就更方便快捷了；将系统刻成光盘；用超级保镖2000等等，一句话，如果你现在系统崩溃了还要一步步重装那简直太……^_^

微软拼音输入法双拼方案设置技巧

西安 励江

看到关于微软拼音输入法2.0的介绍，正苦于Windows下没有合适输入法的我可算找到了宝藏，立马Down下来试用，嘿，效果还真不错，整句识别率挺高，兼容性也特别好！可是其自带的双拼方案不合吾意，所以需要自定义一个（麻烦就此产生）。

说起来容易，做起来就不那么容易了，虽然其允许自定义双拼键位，可真要自助起来还真不容易，尤其是一旦操作有误则会立刻退出，连个提示都没有:-(! 没办法，我只好反复折腾，费尽九牛二虎之力后，终于定义了一套用惯的UCDOS 5.0下的双拼方案，满以为可以一劳永逸了，谁知当我换用帐号和机子时发现我还必须再重新定义一回！怎么办？再定义一次，太累！改用自带双拼方案，太烦！弃之不用，太傻！想来想去，决定还是从其自身入手，寻找突破点！

开始我以为双拼方案以文件形式保存，谁知翻遍了硬盘也没找到，不得已打开注册表编辑器，以我自定义双拼方案的名称“UCDOS5”为关键字查找，在HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\PINTLGNT\Double PinYin Scheme下找到了二进制值UCDOS5，其值为一长串二进制数，而其上层键PINTLGNT中有Current Double PinYin Scheme=微软拼音输入法及Custom Double PinYin Scheme等设置，莫非“UCDOS5”下的二进制值就是自定义的双拼设置？管它是不是，试试再说。于是我选中键值“UCDOS5”，单击菜单中的“注册表”、“导出注册文件”，在“导出范围”中选择“已选分支”，在“保存类型”中选择“注册文件”，在文件名框中输入文件名“UCDOS5双拼键位定义”，再点“保存”，硬盘上就生成了一个REG文件。注销并以其他账号登录，双击刚才生成的文件“UCDOS5双拼键位定义.REG”，当系统提示“UCDOS5双拼键位定义.REG里的信息已被成功地输入注册表。”时就意味着大功告成。再试着打开微软拼音输入法看看，“UCDOS5”双拼方案是不是已在列表中^_^。

工作到了这一步，我们知道了微软拼音输入法是将自定双拼方案保存在注册表中的HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\PINTLGNT\Double PinYin Scheme下，那么不论你定义了何种双拼方案，都可以找到并保存在REG文件中，既可以免受重复劳动之苦，也可以保存下来以备不时之需，你的同事要用，直接拿去就行，省时省力，岂不快哉！在HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\PINTLGNT下，还指出了保存用户学习文件和自定义词组文件的位置，怕麻烦的可以将这两个文件一并转移到新系统中，省去输入法的再次学习过程。

另外，为了方便大家，我把常用双拼方案的REG文件做好汇总在一起（包括UCDOS5、金山双拼、刘氏双拼、智能ABC、自然码），大家甭客气，尽管拿去用，有不合习惯的地方，自己改一下就行。

后记

在DOS时代的时候，我用UCDOS 5.0的智能双拼用了很长时间，后来出了6.0，但是其双拼方案却发生了变化，我不愿放弃用熟的双拼方案，于是继续用我的5.0。再后来进入Windows95，我发现蓝天白云下竟然没有合适的输入法，只好勉强练起智能ABC，但也仅限于全拼输入。在使用中我也不断的寻找合适的输入法，但结果令人失望，号称万马奔腾的输入法世界竟然没有我需要的可在多种Windows系统中运行的可自定义双拼方案的输入法，后来出现了拼音之星，算是解决了双拼输入的问题，但可惜拼音之星的兼容性不好，最终使我放弃了它，直到微软拼音输入法2.0的出现，才算解决了这个不大不小的问题。

作为一个用户，我无法比较众多的输入法与微软拼音输入法的优劣，但事实是只有微软拼音输入法2.0符合我的要求并解决了我的实际问题：首先，微软拼音是免费使用，并随处可DOWN；其次它所设定的可自定双拼方案可以让其他双拼系统的用户轻松转入；再次是它的兼容性非常好，不仅各Windows系统通吃，更没有其他输入法环境适应性差的通病；最后是它在易学易用性上下了很大功夫，很适合我等非专业水平的办公一族使用。而这几个优点竟基本上是其他输入法欠缺的，这难道不是问题吗？我们把微软称作恐龙，在惊呼狼来了的同时不断口诛笔伐，对其产品的一点瑕疵肆意扩大和渲染，却不注意在自身产品的质量、性能和服务上狠下功夫，以至于连拼音输入法这个本该由国人掌握的产品都比不上舶来之品，又何谈质量、何谈服务！作为用户，我不管是谁的产品，只要好用、够用就行，如果哪天金山出了个“拼霸”，我说不定也会拿来用用，但前提一定是：你比他好！



湖南 苏旅

广西吴惟帆问：

我刚买了一台电脑，听别人说 CPU 可以超频。请问什么是 CPU 超频，CPU 为什么能超频？

答： CPU 超频是指以人为因素提高电脑 CPU 产生一定的工作频率，使之工作在超过产品本身额定性能上的一种行为。CPU 作为一种独特的电子产品，适当提高其工作性能（频率）不但不会出现明显不良的后果，而且能以相对低廉的价格获得更好更快的性能，并且这种提升的办法简单易行，任何有一定电脑基础知识的人都能独立操作完成。CPU 能够超频的原因是很多的，从生产厂商方面来说：由于生产厂商技术的改进和电子技术的飞速发展，如今不少CPU产品的质量都很不错，如Intel公司为了保证其产品质量过硬，其生产的CPU产品一般都保留了20%甚至更多的额外性能，并且CPU产品的频率一般是由“主频 = 倍频 × 外频”的公式决定的，这就为大幅超频提供了一定的可能性。此外在一段时间内，为了缓解其低档产品的不足，Intel公司还故意将高频CPU remark成低频CPU出售，原意本是想把高中低端市场一并全收，可无意之中却提高了超频几率，所以CPU特别是Intel的CPU能大幅超频也就不足为怪了。从周边设备生产厂商来说：以前的电脑周边产品性能质量都不如现在的产品，如现在流行的SLOT1主板外频种类丰富，最大可以达到150MHZ的外频。并且还提供了许多其他的超频辅助功能，如高级制冷风扇、散热片及半导体制冷什么的。从内存和显卡的显存来说，如今的产品频率都较以前的50、60ns要快很多（现在的一般都在10ns以下）。再加上如今的周边设备产品质量上升，超频安全稳定功能增强（如免跳线设置外频电压，温控管理等），这一切都使得大幅超频成为可能。

湖南LYD 问：

我的机器是C300A+华硕P2B-F。将其超频到558MHz，好象在 Windows98 下挺稳定的。但我总有点不放心，请问算超频成功吗？如何检测 CPU超频性能？

答： 首先恭喜你，你的 CPU 能在 Windows 系统下稳定操作，这就算挺过了第一关吧。但 CPU 超频的性能并不是因为能进入操作系统就算好了，还需要用一些常见的软件进行测试。Word 、Excel 等字表处理操作还只能算是一般测试，最好是挑那种对 CPU 依赖性大的高画质满负荷3D软件，如最新的 Quake III 游戏、3DMAX 图形软件等。一般运行下来能挺过1、2个小时的就算 OK 了。此外还有一种办法，有条件的 DIYer 可以连上因特网，同时打开10多个浏览器（依自己机器的内存而定）直到有明显的停滞感，然后大量浏览信息同时下载软件，看过上1、2个小时有没有问题 。还有一种方法就是用高强度测试软件进行测试，如ZD Labs 的 Winbench 系列等，一般来说都可以测试出 CPU 的能力，只是测试时间也很长。如果您的 CPU 能够挺过上面大部分测试的话，也就算是没问题了。此外，由于现在是寒冷的冬天，一些 CPU 产品超频的话可能还不错，但如果到了气温高的夏天，则很容易出现问题，这一点也必须考虑到。

北京 杨林问：

我的机器是 K6-2 350MHz 的，请问 K6-2 的超频性能如何？如何识别其顶盖的那些标识？

答： K6-2 系列 CPU 是 AMD 推出的一款价廉物美的产品，相对于其前任产品 K6 系列来说， K6-2 采用了新的0.25微米生产技术，改进了生产工艺并改变了以往不能大幅超频的缺陷。目前 K6-2 在市场上的产品从266MHz 到 450MHz 都有不少，其中不少编号为 26351 的 K6-2CPU 超频性能都很不错，有的 K6-2 266MHz CPU 上 350MHz 毫无问题，而有的 K6-2 350MHz 还能上 450MHz ，其超频性能直逼 Intel 赛扬 A 系列。关于 K6-2 顶盖的标识，下面是一个例子。

AMD-K6-2 /350 AFR
2.2V CORE / 3.3V I/O
A 9924 MAM
1998 AMD
底边 26351 N

第一行表示该产品为 AMD 的 K6-2 350MHZ ，后面的 AFR 中， A 表示封装形式（即 321 脚 PGA 封装）， F 表示工作电压， R 表示最高工作温度。第三行 A 表示修正版，而 9917 MPM 表示CPU生产日期为 99 年第 24 周。 M 表示 Monday （星期一）， AM 表示上午。一般认为 CPU 制造时间越后，其可超频性能越好。第五行表示 CPU ID 编号，编号为 26351 且右下脚为 N 字的 CPU 超频性能不错！大多数都能在加 0.1-0.2V 或不加压的情况下超至 400MHz 。不过由于受到工艺水平的限制及周边设备的影响， K6-2 的高频率产品超频并不理想，看来 AMD 必须下更大的工夫来进行改进。

陕西刘昆吾问：

我的机器配置是C366 + BX + 64MB + 9750AGP，现在想超频CPU到550MHz，可总是失败，请问怎么办？

答： 首先要指出的是你的机器配置不合理，C366 的 CPU 配的却是 9750 之类的显示卡，这很有可能是导致超频失败的原因。电脑相关配件的不合理是大多数超频者失败的根本原因，在需要超频时，一定要多注意一下周边设备的稳定性。如内存速度、主板质量和显示卡性能等。此外， CPU 是否具有良好的超频性能也是很重要的。对付超频失败的其他办法是： 1 、加强散热装置：如加大

风扇电流、采用双风扇、安装致冷器等。2、加大核心电压：采用可调电压主板、贴 CPU 引脚、采用可调电压的转接卡等。3、正确设置 BIOS 和系统软件：通过调整内存速度、外频速度等选项也能使超频CPU稳定运行。

江苏Jacob 问：

我刚买了一块 Geforce 256 32MB DDR 显示卡，想将其超频，请问显示卡超频对显示卡本身有什么要求?

答：显示卡的超频性能是目前不少DIYer所关心的话题。一般来说，显示卡产品首先要有好的用料，如速度快品质高的显存、优秀的 6 层 PCB 板质量及发热量小的显示芯片设计。其次是好的做工，这就要看厂商是否有先进的工艺设计及良好的产品布局。最后看产品的散热手段，如功率强劲的散热风扇及相关保护措施。如果上述问题都解决了，超频自然没问题。不过对于你的 Geforce 256来说，由于其本身性能就十分强劲，发热量又比较大，在超频使用时一定要注意产品的安全，不要超太多。

重庆冬一柯问：

我打算购买一款好的主板来配合CPU超频，请问目前好的主板产品一般具有什么辅助超频技术?

答：目前由于技术的发展，不少主板产品都有较强的耐超频能力，其采用的辅助超频技术主要有：

1、CPU核心电压可调和I/O电压可调技术：CPU核心电压可调技术通过适当地提高或降低CPU核心电压使用，可以使CPU在稳定的情况下大幅超频，获得异常的高额性能；I/O电压可调技术是指提高主板外设接口（如显卡内存）的电压，以提高这些外设在超频时的稳定性。

2、多外频技术及多分频技术：多外频技术主要体现在主板外频的增加，如现在不少主板拥有在66到150MHZ范围内的10多种外频选择，有的还可以逐频调整，外频总线的增加是技术发展的趋势，对于如今的PC133内存及将来的高速内存都能起最佳的利用作用。多分频技术主要体现在主板总线的频率稳定上，如采用4分频时，即使外频运行在133MHz，外设也能保持133/4=33MHz的速度，这就给大多数PCI设备提供了最佳的稳定状态，而AGP显卡在适当的分频调整后也能获得稳定性能。

3、异步内存调整技术：传统的Intel芯片组主板只有同步内存使用模式，外频总线速度是多少，内存速度就是多少，如果在133MHz外频下使用过时的PC66内存，则肯定不能稳定运行。采用异步内存调整技术，则不管总线速度是多少，内存总能稳定运行在66MHz的低频状态下，这就保护了部分消费者手中的旧内存能继续使用。如果有的内存本身质量较好，内存总线速度也可设定为比标准内存速度要快，以消除内存瓶颈。这一技术可以看作是多分频技术的一个变种。



应用

读者张志兵问：

我的机算机安装的操作系统是Windows98。以前使用都很正常，最近一段时间出现一个怪问题，开机、放CD等都没有声音，只有玩某些游戏时才有声音，不知为何?

答：检查一下音量设置，看看“wave output”、“internal CD”等项是否被静音。

四川 龚胜

读者包哲罡问：

1. 安装好Bleem后，Bleem无声音，关闭其它程序，问题照旧。

答：首先要指出的是，Bleem只是一个模拟器程序，它并不是十全十美的，对于要想真正完全模拟PS音效系统来说，其兼容性也不是很好。你先可以查看一下你的声卡本身音效开启等选项设置是否正确，有无错误情况发生。在Bleem自述文件中，设计者建议：如果模拟器声音出现了问题，可以试试调整一下Bleem的音频设置，改变一下声音的位数（8bits、16bits）和采样精度（11mhzhz-44mhz），看看能不能解决问题。

2. Bleem（模拟器）只可在窗口形式下使用，用满屏便出现黑屏，调节视频无效。电脑配置：赛扬333、火球6.4G、64M、华硕3400TNT、精英双子星（带声卡）。

答：关于华硕显示卡的黑屏问题，笔者本人的显示卡也是V3400TNT，在运行Bleem时也曾出现过黑屏问题，但是在换了新版本的显示卡驱动程序（版本2.25）后一切OK，你装一下新驱动程序，另外可以设置一下Bleem的视频选项，关闭其中硬件3D加速特效，看看是否正常。

湖南 苏旅

读者mrqt问：

我用的是福洋FYI-5597/5598主板，为支持K6-2，

问题解答

急欲升级BIOS，不知国内何处可下载？

答：去“驱动之家”：http://www.mydrivers.com或其官方主页http://www.fyi.com.tw下载。

四川 龚胜

浙江郑刚问：

计算机主板是Acer Tx-II，原内存168线16M，后加72线32M（4根8M），重新启动后应是48M，可是变成了49M，多了1M，出现提示Memory test fail，在信息框内显示：EDO DROM AT ROW 2.3.4.6。该怎么办？进入Win95后，运行程序时，计算机直接重新启动或出现提示程序非法操作，重装Win95后，还是这样，又该怎么办？

答：168线内存多采用3.3V的电压设置，而老式的72线内存则多为5V，两者在电压等方面均不相同，虽然某些主板同时提供了两种线宽的内存插槽，但如果任意混合使用的话则很容易出兼容问题，轻者导致机器故障，重者则烧毁主板。这一点许多主板厂商在其说明书上都有叙述，因此建议不要将168线内存和72线内存混合使用。

湖南 苏旅

北京 刘德磊问：

在WIN98下的硬盘压缩和非硬盘压缩有何区别？压缩后虽然获取了很大的空间，但是否有的文件就不能拷上或使用了？是压缩好还是不压缩好？

答：最好不要压缩硬盘，因为这样做的话机器运行速度就会慢许多，且容易出问题。一般来说，系统文件不宜安装在压缩硬盘内。

湖南 苏旅

读者李树军问：

在WIN95时，打开桌面图标或打开文件夹点击属性，出现对话框时发现对话框最下面的字（确定、取消）不见了，出现的是一条直线，不知如何解决？

答：一些老版本的CuteFTP之类的软件程序所带文件较陈旧，在安装的时候会用它自带的comctl32.dll代替原来Windows的system目录下的同名文件，并将原文件改名为comctl32.old，由于那些程序自带的comctl32.dll是英文版本，与原有中文版程序并不符合，因此就出现了对话框中的字出现问题的情况，恢复原有中文版本文件即可。

湖南 苏旅

1999年12月下读者sbmty问

请问有没有把CAD文件（.DWG）转换成图形文件（如.BMP）等文件的转换工具？

答：“DV”公司出品的DWG98就是这类工具。另外AutoCAD R14.0中已自带转换功能，打开.DWG文件，选择“文件”、“输出”，在对话框中选中＊.BMP即可。

广东 崔哲



2000年第1期“疑难求解”湖南余君问：

答：出凯西尔时，游戏提示往南走，大致路径为：南转西再往北（不要走过了头，走到去罗安的路哦！）到达某一地方，游戏会再给出提示。

读者 小蛇

2000年第1期“疑难求解”读者李立问：

答：《铁血联盟》中，那名叫Kyrider的飞行员，并不一定在B15，还有可能在E14和D12的沼泽地里(Swamp)。在游戏中是随机产生在Drassen镇周围的沼泽里(本来机场的人就说是在周围的沼泽里，而不是特指B15)。

北京 noa

读者李佳问：

《战国美少女2－春风之章》中怎样存盘？

答：只要到旅馆里即可存档。

北京 totti

大众读者问：

《魔法门VI－天堂之令》中的沙漠飞龙怎样斩杀？

答：用黑暗系魔法可以轻松斩杀飞龙。

北京 totti

疑难求解

读者Hateler问：（1）明星之梦2中天使的羽衣需要三样宝物，请问该如何找？（2）明星之梦2中主角能否与别人结婚，该如何办？

湖南张宗杰问：《网络奇兵2》第一扇密码门怎样开启？

广东航海迷问：《大航海时代4》中的“铁甲船”和“巨型阿拉伯桨帆船”如何取得？本人已把攒来的钱全投资到长崎和卡利亥特了，但仍一无所获。

读者mc_wang问：玩太阁3的特别篇时遇到难题：已经到了1597年，功勋值53141（家老），但织田信长总是下达防御北庄的命令，所以情节一直无法进展。请指教。

大众论坛

本期讨论题目：

"微软走到尽头了吗？"

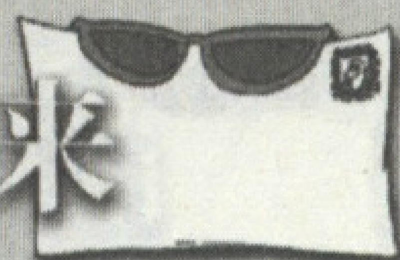
本讨论区文章仅代表作者本人观点，文责自负。

读者天一：微软没有走到尽头，而是跑到尽头。微软从一家小软件作坊一跃成为当今第一大软件公司，其资本何止增长了千倍万倍，而这只是在二十年间发生的。微软以如此速度增长，说他在跑一点也不过分。

跑是无疑的，只是他跑到了尽头。微软是如此之大，以至其惯性大得可以保持运动状态几年之久，让人看不出他正在减速的趋势。不过，我告诉你，微软虽然还在跑，但他已经快到尽头了。微软大是大，但他已经失去"灵魂"。这灵魂就是创造力。"法西斯停止进攻的时候，他的生命也就终结了。"同理，"当微软失去创造力的时候，他的生命也就终结了。"虽然，拿法西斯和微软做类比有些过分，但两者是不无相同之处的。微软以不提供视窗系统要挟计算机制造商，以使他们使用IE浏览器；微软又以重金收买一些企业，使其使用微软的，而非微软竞争对手的产品……一说起微软，总让我义愤填膺，本来要写"创造力"，结果却写成了微软霸权，咱们return。

最近计算机的先进或实用技术，几乎没有一个是微软研究出来的。GUI界面是apple搞的；娱乐用3D加速是Nvidia、S3等几个公司搞的；浏览器是网景搞的；语音识别技术则是IBM搞的。这几个都是当今火热或是将要火热的技术，可是却没有微软发明的，微软的创造力呢？微软创造力有限（说他没有创造力是一时的气话），模仿力可是近乎无限的。只要别人一有好东西，微软就要模仿：MacOS好，微软就来一个Windows；3dfx-Glide好，微软就做个D3D；Netscape-Navigator好，微软就造个IE；至于语音识别，微软还没有发布产品，但据说也在研制。就这样，微软自己造不出来的就模仿，越模仿越在行，越吃香，于是也就更不愿自己创造……几年下来，微软成了"超级模仿秀"。微软也知道自己研制不出什么高级技术，于是就说："我们提供用户最需要的产品。"这话基本对——微软的产品确实有不少人买。可仔细一想，现在受欢迎的产品，是用户需要的，可微软怎么就不能洞察这一趋势，最早推出产品呢？只有当别的公司研制出了产品，并卖了好价钱，微软才知道这个产品是用户需要的，然后嘛，自然是一番模仿，包装，推出"自己"的产品，再不择手段占领市场，最后宣布："我们提供了用户最需要的产品。"实际上，就凭微软那点创造力，没有别的公司的原形产品，他什么也造不出来。"提供用户最需要的产品"只是一句空谈。说了这么多——微软又霸道，又不能创新，还给自己戴高帽，可我还没说微软为什么就走到尽头了呢？很简单，微软是一家服务性公司，用户就是他的上帝，而微软的几大罪状，恰恰得罪了上帝！以Windows为例，微软动辄就拿它当筹码，威胁计算机制造商，计算机制造商早就大为不满了，而最终用户也嫌Windows常出错，又很昂贵，巴不得换个别的用用。以前，Windows是唯一的选择，还卖得出去，现在，Linux横空出世，世界人民久蛰之心乃大兴奋，反Windows之情如怒涛排壑，不可抑制。以至于，Windows节节败退，Linux步步进逼。这一方面是Linux得民心，更是因为Windows太失民心了！操作系统市场出现的对微软不利的变化只是一个序幕，微软得罪用户，天理难容。随着更多像Linux一样的软件的诞生，微软必将被人民战争的洪流所吞没！微软，气数已尽，快到尽头了！

读者 光荣：我倒觉得MS的生命力就在于他能把别人的优点模仿到自己的产品里面，这正是它成功的地方。MS-DOS，根本就是改了改别人的OS就卖给IBM了，MS-WINDOWS 3.1、95、98，根本就是抄MAC的GUI，再把Dos的内核扩展到32位。MS-WORD，最大的卖点是WYSWYG，那也是把PARC的西蒙尼挖到手才搞出来的，MS-EXCEL，好象就是买的Spread再加以改造吧？这个我记不清了。总之，MS善于模仿不是它的弱点，而是它的优势，这一优势再加上Bill Gates精明的市场策略，才造就了微软的今天。MS做内核并不在行，但MS的界面功夫是一流的。它所谓的做用户所需要的东西只不过是做用户所需要的界面，卖用户所需要的内核罢了。这倒是真话，微软的垄断有垄断的好处——大家有一个统一的标准，只要兼容了windows，可以保证大部分用户都满意。至于微软敬不敬业……呵呵，从每天都有update上看不出来吧？我记得Intel原总裁Groove在他的回忆录里提过这么一件事情：Intel的技术人员发现一个算法可以让Excel的效率提高八倍，并愿意提供给微软。但微软的技术人员拒绝了：我们要的是更多的功能，而不是效率。这就是他们所说的：用户需要什么，我们就提供什



么的代价，效率没有了。这对于硬件制造商来说当然是件好事，但对于普通用户来说，呵呵，想必大家都对不断升级自己的机器有着痛苦的经历吧？微软显然没有走到头，任何一个拥有几百上千亿美元的公司都不会在几年、十几年内走到头，财富积累越多，积累财富就越容易。

读者 xiaosung：近几年来，微软公司似乎成了世界公敌，无数的人希望他垮掉，似乎这样的话，IT产业就可以天下太平了，于是乎，微软已经走到了尽头，这种说法就应运而生了，这也迎合了大家的口味，很快就变成了很多人的“共识”。但，微软真的走到尽头了吗？要回答这个问题，我想我们首先就要分析一下，微软为什么能够在二十年的时间里，从一个三个人的软件作坊发展成今天的世界第一大企业（股票市值）。

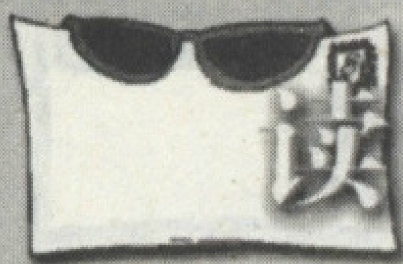
微软能成为世界软件业龙头的根本是什么？其实就四个字：操作系统。在微软之前，也有很多公司发行过操作系统，而且其质量也不比微软逊色，但是为什么他们都没能取得象dos和windows系列产品这样的市场垄断地位呢？究其根本，就在于微软最先发明了向整机厂商授权安装操作系统这一市场利刃。正是因为有了它，dos和windows才能在短时间内占领市场。那么，今天这一利刃失效了吗？似乎还没有。世界上的主要整机厂商，仍然在自己的机器上预装微软系统，而且短期内似乎也没有改变的迹象。只要有这一垄断在手，微软什么时候都是老大。我们还可以再进一步分析一下，为什么这些厂商都要装微软的系统？一个很主要的原因，就是短期内不可能有什么操作系统能象windows系列那样功能强大。不要说什么Linux可以取代windows的话，用过Linux的都是些什么人？都是IT圈里人，他们都是专业人士，可是，绝大多数的微机用户都是对计算机一知半解的人，Linux对他们来说，太专业了。它的界面还很不友好（和windows比）。况且，现在基于Linux平台的软件数目，和基于windows平台的比起来，只能说是沧海一粟。而这些弱点，都不是技术能解决的，windows经过了N代的发展才走到今天，这期间投入了多少钱？多少人力？多少技术？对任何一个公司来说，这笔投入都已经是天文数字了。我们很难想象有一个公司能够做到。不要相信Linux能够通过动员全世界的力量来对抗微软的话，人都是现实的，很少有人会为了理想放弃面包。所以说，至少短期内微软还不会完蛋。

综上所述，微软是不是就可以永远称霸下去了呢？不一定。我们的讨论是建立在现有的技术基础上的，如果有新的技术出现的话，那所有的假设都是错的。还有，微软本身也可能犯错误，微软在网景的问题上已经犯了一个错误，险些导致自己被淘汰，随着盖茨、鲍尔莫等人的日益变老，他们们接受新事物的能力会越来越差，他们越来越可能犯象福特晚年犯的错误，到那时么……

读者无名：微软或许真的没有创造力，或许真的霸道到卑鄙，但别忘了他是做操作系统的。如果他不统一市场，如何确立自己的标准？有句话说得好，“有一个糟糕的答案总比没有答案好”，那么是不是可以说有一个糟糕的标准比没有标准好？何况微软的标准也并不是很糟糕。我大胆说一句，在操作系统上搞垄断是应该的，不然对软件商和最终用户都没好处。下面的东西就是上面的推论：用户需要GUI，微软就必需搞GUI；用户需要语音输入，微软就必须在操作系统里加入语音输入，以此类推。大家都知道软件设计早已进入软件工程时代，想完全融合两个本不相干的软件而不出错不是易事。IT业又是一个飞速发展的行业，新技术层出不穷，用户的要求也可以用日新月异来形容，作为一个商业公司微软也必须不断抢占制高点，软件错误也就几乎不可避免。事实上从错误中我们可以看出微软的敬业，WIN95升级了多少次，WIN98几乎每天都有更新，而且越来越让用户方便。何况WIN9X系列本就是面向初级用户的，我们又何必苛求。退一步说，UNIX有多少年历史？WINDOWS呢？至于创造力，大家想一想，那些技术的原创者会无偿将技术转让给微软吗？记得大众软件上做过一次查找工具的评测，连NORTON中的查找也大幅度落后WINDOWS自带的查找，这难道不是水平吗？LINUX是一个奇迹，我现在正试图转到LINUX平台上——出于对UNIX稳定的考虑，但我不会放弃WINDOWS--出于软件支持的考虑。顺便说一下，当微软垄断案被事实认定后，我一直在担心，担心BILL宁可让微软解体也不公开WINDOWS源码--那样我又要记住一大堆不能互相兼容的软件和厂商了。

大连 DARK TEMPLAR：微软走到尽头了吗？看见微软近期表现的人都会想到这个问题。不错，微软是有些沉默了，但也许是在下辨证唯物主义学多了的缘故，总觉得微软还有两条路可走。看过鲁迅先生杂文的人都会记住这样一句话：“沉默啊，沉默啊，不在沉默中爆发，就在沉默中灭亡。”微软现在也在沉默，但沉默的结果还是未知的，他可以一鼓作气再次爆发，也可以从此灭亡、沉默下去。这一切都要看微软的努力了。

下月讨论题目：**“我看《大众软件》改版”**——在新千年到来的时候，《大众软件》从封面、版式到页码、栏目都做了较大得的调整，这种变化不知您是否喜欢？我们期待着您的宝贵意见。请大家发信到reader@popsoft.com.cn或访问club.popsoft.com.cn进行即时交流。（关于本题目的讨论发言将在2000年第4、5期杂志上刊登）



读编往来

从去年12月25日开始，我的Email就越来越难收了，众多热心的读者朋友发来了各式各样精美的贺卡，着实令我感动，其中一封署名“2d1w2”的读者发来题为“送给你”的信，一幅看来是精心制作的图片让我简直是惶恐不安（见下图）。不过在这里还是要多谢大家一年来对杂志的支持和对我的“厚爱”。



武汉 龚成思：Walker，你好！收到这封信，相信已经是在下个世纪了。这是我第几次给你写信，也是本世纪的最后一封。前n-1次，我都是长篇大论，这次我只想说几句话：你也太不够意思了，我跟你说了n次了，让我的名字上一回大众软件，你偏跟我过不去，亏我还告诉你几条关于大众软件的建议（也许你根本就没看到），你到底要怎么样？

答：Walker大人（其实他现在和老编差不多了，官威可大了，要么怎么称“大人”呢。）把你的信转给了我，并命令我一定要刊登。其实大家要是有好的建议告诉我就行了，我平易近人，还负责发奖券（不许抢！），现在正在进行的改版讨论就是希望大家集思广益、多提意见，改进我们的刊物，在下期我们还将拿出专页刊登大家的来信，怎么样，快来提建议吧。

读者 无名：以前总看到有人批评贵刊封面做得乱七八糟，可是从贵刊征集优秀封面作品以来，贵刊封面的确有了很大的进步。但不知，贵刊的征集工作是不是仍在进行之中呢？网络投稿地址应是什么呢？

答：多谢夸奖。利用去年封面设计比赛，我们从中发现了不少优秀人才。今年我们还准备继续搞此项活动，到时希望大家继续捧场。目前你也可以进行投稿，网络投稿地址reader@popsoft.com.cn，可千万别上兆，否则我会收不下来。不过你现在投稿可没有机会获得丰厚的奖品哟。

北京尚彬：听说《大众软件》要改版了，能否在硬件版块中加上一些介绍这半个月中中关村的硬件价格及质量呢？以让装机的朋友得到方便和实惠。

答：你的这个建议我们也考虑和筹措了很长的时间。由于杂志的制作周期要远远长于报纸，而电脑价格又是一日三变，所以一直没有将此内容固定在杂志中。今年，我们更新了杂志的制作周期，时间有所缩短，所以从上期开始我们在每期中都安排《硬件市场行情》的文章，并从本期开始加入中关村市场报价的广告。不过在此提醒大家，我们提供的商情一般是两周以前的情况，仅为购买者参考。

浙江 松鹤：我是一名解放军战士，也是《大众软件》的忠实读者。此次写信想麻烦你们一件小事，我连队里想学计算机的同志比较多，连长想先买一台1～2千元的486电脑上上手。虽然在档次上与现在游戏行的PⅡ、PⅢ、赛扬之类不能比，但我们的目的是让同志们学会一些基本的操作，对计算机知识有个初步的了解。我希望贵刊诸编能给我们推荐一套性能相对较好的机子。如有二手机的话也介绍一下哪里有卖（这里最近的大一些的城市是湖州）？

答：从去年开始来自解放军读者的信件不断增加，这的确是一件令人高兴的事情。科技强军是大家共同的心愿，在这里我们向全体解放军同志拜年了！贵连想要购买486电脑，如果是全新的话已很难买到了，而且当前的软件很多在486上已经不能使用了，所以学习意义不大。如果是二手的话，1～2千元可以买到一台奔腾166的多媒体电脑。我对当地情况不太了解，不过可能湖州很难买到吧，杭州应该没有问题的。

上海 林洵：《大众软件》如今每期都有TOP TEN选票、评刊表、广告咨询卡，有时还有举办各种活动的选票，而且都要求贴在信封背面，我得用多大的信封呀！分开寄一期至少要2.4元，快赶上半本杂志的钱了。你们能不能改一下，可以都放在一个信封里面，在信封背面注明，这样大家都省事。

答：随着杂志中各种回函的增加，在这个问题上我们的确有些疏忽了。感谢林洵读者提出的优秀建议，我们以后将按此办法实行。同样，有关投稿稿件、问题交流、建议信等都可装于同一信封内，但请分别注明姓名、通信地址和邮编等信息。



读者评刊统计汇总（9月下-11月下）

对于读者评刊的结果我们一直非常重视，并把它作为杂志栏目调整的重要依据。比如应用心得栏目以前只在每月上的杂志中出现，由于大家欢迎，从2000年开始就改为每期的固定栏目，并增加了页码。而大家一直不太欢迎的缤纷长廊栏目则已经撤消。所以，希望大家踊跃地将评刊意见寄来，以便我们及时调整，还是那句话：《大众软件》是我们共同的刊物。有一点请大家注意，每期评刊表的评选对象为当期杂志的内容，当期没有的栏目、文章请不要填写。在评选各栏目时希望大家能根据各栏目当期刊登文章的情况来评选，而不要根据以往的印象来打分。比如9月下的专题企划栏目在娱乐栏目中排在了最后，仅得111票；而当期该栏目刊登的唯一一篇文章《〈命令与征服Ⅱ——泰伯利亚之日〉之绝密档案》却被读者评为最喜欢的文章，得到了132票。

我们每天都在努力做得更好，也希望读者不要以老眼光看栏目哟。另外，为了更快、更全面地让大家参与到评刊中来，我们大众软件网站上也开通了在线评刊，希望大家多多捧场。

9月下

应用栏目	票数	名次
硬件评析	247票	1
实用软件	224票	2
新闻速递	188票	3
问题交流	160票	4
读编往来	156票	5
网络时代	115票	6
专题综述	83票	7
缤纷长廊	34票	8

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	172	1
有字天书	147	2
游戏剧场	140	3
TOP TEN	136	4
前线地带	128	5
游戏赏析	127	6
专题企划	111	7

最喜欢的文章	作者	票数	名次
《命令与征服Ⅱ——泰伯利亚之日》之绝密档案	本刊编辑部	132	1
133MHz外频主板探密	赵效民	100	2
成为动画高手的第一步	蔡伟	56	3

10月上

应用栏目	票数	名次
硬件评析	240	1
应用心得	183	2
实用软件	175	3
新闻速递	151	4
读编往来	148	5
网络时代	115	6
专题综述	87	7

娱乐栏目	票数	名次
TOP TEN	322	1
攻略指引	304	2
游戏赏析	241	3
游戏畅谈	232	4
有字天书	194	5
前线地带	189	6
专题企划	152	7

最喜欢的文章	作者	票数	名次
老大中的老大（上）	董超	183	1
国产软件大检阅	本刊编辑部	123	2
岁月如歌	本刊编辑部	97	3

10月下

应用栏目	票数	名次
实用软件	159	1
问题交流	133	2
硬件评述	126	3
新闻速递	112	4
读编往来	94	5
网络时代	76	6
专题综述	66	7
缤纷长廊	35	8

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	184	1
TOP TEN	119	2
游戏剧场	115	3
前线地带	97	4
专题企划	71	5
游戏赏析	3	6
有字天书	3	6

最喜欢的文章	作者	票数	名次
煮酒论英雄	Jimmy Wang & shil	86	1
光荣与梦想——大航海时代Ⅳ（上）	Dragonlance	79	2
老大中的老大（下）	Roc	73	3

11月上

应用栏目	票数	名次
硬件评析	231	1
实用软件	203	2
应用心得	149	3
新闻速递	135	4
读编往来	110	5
网络时代	89	6
专题综述	69	7

娱乐栏目	票数	名次
TOP TEN	238	1
游戏赏析	158	2
游戏畅谈	152	3
攻略指引	151	4
有字天书	135	5
前线地带	131	6
专题企划	79	7

最喜欢的文章	作者	票数	名次
从Voodoo1到Voodoo5（一）	Roc	152	1
光荣与梦想——大航海时代Ⅳ（下）	Dragonlance	102	2
喂猫记	王昊	83	3

11月下

应用栏目	票数	名次
问题交流	151	1
硬件评述	136	2
实用软件	132	3
网络时代	81	4
新闻速递	80	5
专题综述	76	6
读编往来	72	7
缤纷长廊	24	8

娱乐栏目	票数	名次
TOP TEN	147	1
攻略指引	145	2
游戏剧场	116	3
有字天书	104	4
游戏赏析	99	5
前线地带	80	6

最喜欢的文章	作者	票数	名次
出击，红色正版风暴！	本刊记者	108	1
从Voodoo1到Voodoo5（二）	Roc	79	2
明明白白我的“芯”	李斌	68	3

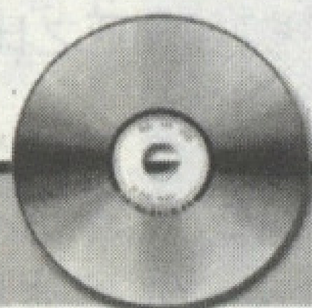
幸运读者名单：

江苏 张志强　江西 严　俊　广西 唐　建　辽宁 崔子韬
安徽 魏　然　湖北 徐智垠　浙江 何伟诚　河南 牛　文
天津 张　劲　四川 邱禄颖　广东 李　迅　云南 苏晓龙
河南 王　珩　山东 赵　健　湖南 李　宵　天津 杨　林
浙江 毛国宏　广东 朱　航　山东 刘　洋　上海 孙　捷

以上读者将获得第五届大众软件奖奖券一张及精美礼品一份。

大众软件 CD目录

2000年第2期（总第33期）



A盘

新手学堂：

---新手教程：精雕细琢 系列四
---跟我学用系列：谁与争锋（上）
---课外读物：WebZip上手指南
细讲PartitionMagic—硬盘魔术师

新新视野：

---CG画册：10余幅精美CG
---动画岛：EXIREME BIKER
IMPERIUM GALACTICA II
M25 RACER
SF1CM
---新片大赏：古墓丽影Ⅳ
创世纪Ⅸ
雷曼Ⅱ
莎木
---余音绕梁：Recuerdos De La Alhambra
La Paloma
Allegro
Contentment

碟中网：

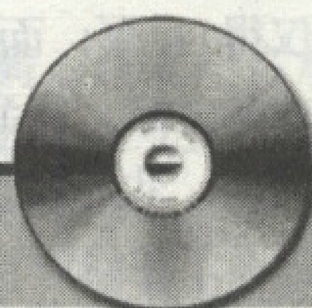
---心跳回忆网站

休闲天地：

---ACG世界：《永远的伊苏》主题介绍
---同人小说：三国游侠传（三）

软件长廊：

---NetAnts
---友情强档
---FileSplitter 2.02
---超级寻呼通预览版
---“王林快码”学习版 2.0



B盘

特别赠送 大型英语多媒体学习组件——《飞跃》

攻略指引：

---看攻略：古墓丽影Ⅳ
---逛书屋：《部落》、《狩魔猎人Ⅲ》
《无尽之夜》、《午夜凶铃》
《亚玛兰斯传说》、《夜曲》
《勇敢的心》

前线地带：

---游戏DEMO：篮球2000（NBA LIVE 2000）
地狱亡魂（Revenant）

---补丁升级：《古墓丽影Ⅳ》修改器
《创世纪Ⅸ——升腾》修改器
《主题公园世界》修改器
《轩辕剑Ⅲ》1.01补丁

杀手学堂：

---杀手教程：FIFA 2000

---听指引：《创世纪Ⅸ——升腾》、
《大航海时代Ⅳ》、《帝国时代Ⅱ》
《麻烦大了》、《摩纳哥赛车》
《魔法门Ⅶ》、《时空之轮》
《玩具军人Ⅲ》、《七个王国Ⅱ》

大众文存：

---2000年1月杂志（上、下）（HTML版）

本光盘将不再支持640×480分辨率而改为800×600的64k(16bit)种颜色以上环境使用(请使用小字体或Windows标准方案),本光盘将不再支持win3.x下正常运行。

A

大众特区

zip-n-send
Creative LAVA!
MusicVideo Player
EasyCard
DropFolder
GIcons
鼠标点点调音量
InDrive
NetAnts
友情强档
超级兔仔魔法设置
呆呆虫之豆豆潭
财智家庭理财
ReadBOOK
智能五笔
MyBase
电子日记本
JavaScript Editor
Stame豪华版
JetCar
Typing Master 99
AI Bunny's Typing Class
Letter Chase Typing Tutor
FasType
ACDSee 3.0
Download Accelerator
Download Expert
美绿中国象棋 Milo's Chinese Chess
泰山Tarzan
小猫钓鱼
拼字俄罗斯
外星探险QBob
Mglide
专为UltraHLE优化的XGL200 (For D3D)
使用OpenGL的OpenGLide
Creative unified
e-BOOK电子小说阅读器
华容道III
音频处理工具Wave Master
非常男女II
新世纪福音战士Evagelion
DJ机VS跳舞机

工具宝库

AnyWhere 2000
CD2HTML 3.2 for Win95/98/2000/NT
FileSplitter 2.02
Profile manger 1.50
KeyGhost for Windows9x/NT/2000
System Mechanic 3.2 for Windows9x/NT
Powertweak 2.0
GoBack 2.1e for windows9x/NT
DiskMan V1.20 beta1
GOGOGO
DragAndScroll 2.0
Add/Remove 4Good
Microlog Cabinet Manager 99
CreateInstall 3.40
Cacheman 3.80 for Windows9x
CPU Cool 4.0
CPU Killer 2.0
Program hunter
Form wizard
Intel Processor Frequency ID Utility
拼音加加 1.0
ZIP Magic 2000
飚风简繁通 2.01
Readsonic

反毒堡垒

KILL9X客户端升级文件
KILL for Netware服务器端升级文件
KILL for Win9X升级文件
KILL for NT升级文件(服务器&客户端)
瑞星99世纪版升级程序
瑞星标准版升级程序
瑞星查毒版
VRV标准版升级程序
VRV急救专家
pc-cillion最新病毒码639

硬件周边

微软DirectX 7.0A简体中文正式版For Win9x
微软DirectX 7.0A英文正式版For Win9x
IBM硬盘Disk Manager For Win9x/NT/DOS/OS/2
帝盟Rio PMP500 firmware 1.04版For Win9x
华硕光驱调速程序For Win9x
华硕主板监控程序ASUS PROBE 2.02版

网络纵横

超级寻呼通预览版
NS-Batch
WebStress
Weblog管理器
Webhome
Dynip
Web Supervisor
Wizguard 1.4

声光色效

ACTIVESHARE
BLADEENC
COMPUPIC
COOLDECODE
HyCD Play&Record
K-Jofol
PAM
PIXSHOW
Slow Speed CD Transcriber
VVSPlayerro

趣味小屋

关于古代文明的图标
桌面的撞球游戏
Bill's screen saver
Fashion desktop
接礼物游戏
kitty
Screen Saver Password Recovery
鼠标指针
Spin ball
史诺比狗的桌面背景
Teethson's screen saver
旅行者主题桌面

厂商展示

"王林快码"学习版 2.0

B

游戏DEMO

篮球2000
地狱亡魂 (Revenant)
热血躲避球

补丁升级

《古墓丽影IV》修改器
《创世纪IX——升腾》修改器
《地狱亡魂》修改器
《足球2000》联赛补丁大礼包
《麻烦大了》修改器
《明星志愿II》无敌存档
《印第安纳琼斯和魔鬼机器》修改器
《无人岛物语》修改器
《车王争霸VI》修改器
《主题公园世界》修改器
《轩辕剑III》v1.01补丁
《魔法门之十字军战士》修改器
《城市混乱》修改器
《霹雳英雄榜》加速修改器
《足球2000》1999赛季中国甲A甲B联赛补丁
《武士魂——适者生存》修改器

特别鸣谢:
音乐支持: 白 勺
片头动画: 晶合虹彩
病毒监测: 北京冠群金辰软件有限公司

广告咨询卡

我在贵刊______年第____期的____彩色____黑白广告中看到________公司(厂家)产品（技术信息)，希望：

☐购买　☐索取资料　☐询问价格　☐参加培训

读者姓名：______ 年龄：______ 电话：______ 职务：______

工作单位：________________

通信地址：________________

邮编：________________

填好后，请贴在信封背面。

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	游戏龄	2.
		3.
榜评：☐有 ☐无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局 3056 信箱
大众软件杂志社收　　邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2000年第3期）

姓　名		性　别	☐男　☐女	年　龄	
通信地址				邮　编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

☐ 新闻速递	☐ 专题综述	☐ 专题企划	☐ 特别情报
☐ 实用软件	☐ 硬件评析	☐ 中国游戏报道	☐ 前线地带
☐ 网络时代	☐ 应用心得	☐ 游戏赏析	☐ 攻略指引
☐ 问题交流	☐ 读编往来	☐ 游戏畅谈	☐ 游戏剧场
		☐ 有字天书	☐ TOP TEN

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

NEC 奔驰 PARADISE 系列

要用就用最好的!!!

NEC 5500A 8X DVD 光驱



一年质保

千禧特价¥ 888.00

(全国统一零售价,并送《现代计算机》全年六六折优惠订阅券)

NEC 3001B 40X 纠错王 光驱

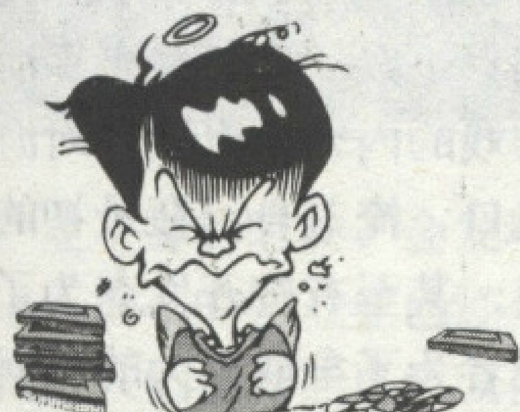


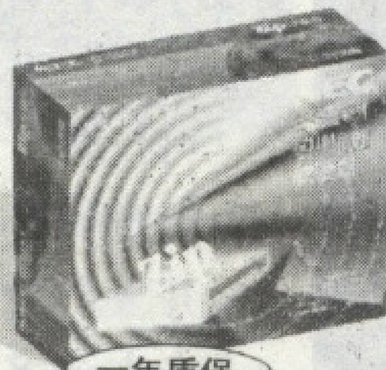
一年质保

千禧特价¥ 418.00

(全国统一零售价,并送《现代计算机》全年六六折优惠订阅券)

NEC FZ110A 100M ZIP 软硬盘





一年质保

千禧特价¥ 666.00

(全国统一零售价,并送《现代计算机》全年六六折优惠订阅券)

光驱,最头疼的就是寿命问题,许多购买时性能不错的新光驱往往使用不到一年就报废了

为什么NEC奔驰PARADISE系列光驱使用寿命可达3年以上?

1 世界领先的研发能力

NEC是世界一流的跨国企业,具有世界领先的研发创新能力。超强的研发能力,保障NEC始终居于工业技术的领导地位。

2 精良的制造技术

作为日本现代工业的代表,NEC拥有精良的工业制造技术,精细的工艺流程控制,保证NEC产品质量和使用寿命。

3 严谨稳定的品管控制

NEC作为日本工业的领导者,选料极其严格,奉行一贯严谨的品质管理,使NEC产品始终保持稳定的优秀品质。

4 特有硬件误差纠错系统

与其它光驱采用调大激光头功率、降低光驱使用寿命的办法增强纠错能力不同的是,NEC奔驰系列光驱采用特有的硬件误差纠错系统,率先通过FCC电磁干扰特性认证,具有其它光驱无可比拟的超强纠错能力,并且丝毫不影响光驱的使用寿命。

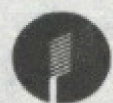
5 卓越防尘性能

NEC奔驰系列光驱采用独特的外包装及机身密封签设计,极佳的防尘性能,保证光驱内部部件使用寿命。

6 专利外型设计

NEC奔驰系列光驱采用专利外型设计,有效减轻读盘震动,并且采用悬挂式消音系统,降低读盘噪音,进一步保证光驱的使用寿命。





NEC奔驰PARADISE系列产品中国指定代理:深圳市新天下实业有限公司

各分公司:深圳 0755-3681716 广州 020-87592843 北京 010-62610289
上海 021-62569980 南京 025-7715137 成都 028-5568409

各地区指定经销商:

关注奔驰系列,请访问网址:http://www.chinaparadise.com

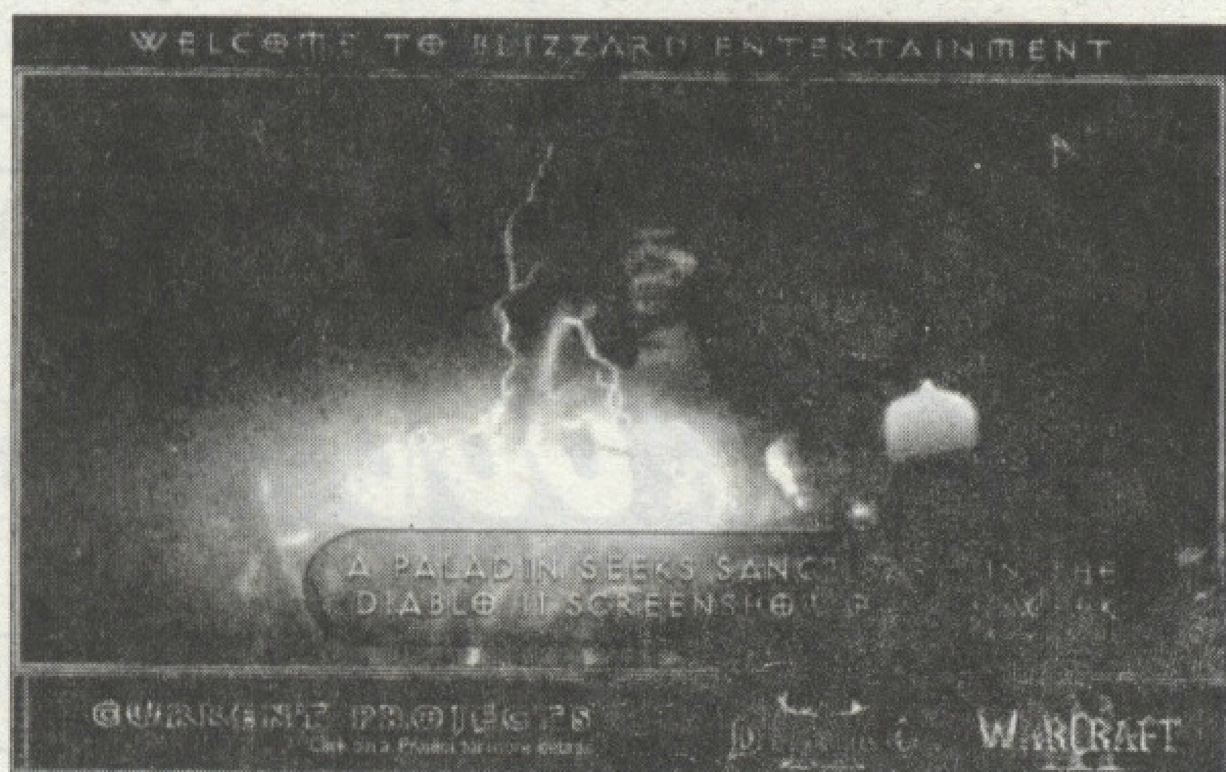
北京菲世曼	010-62588508	广州帅杰	020-87582196	昆明鹰龙	0871-5140303	盐城鸿天	0515-8393193	南昌七喜	0791-6255570	郑州菲创	0371-3945116
北京天旭城	010-62573129	武汉越昌	027-87645510	贵阳科源	0851-5831861	徐州前进	0516-5764967	南昌联众	0791-6221515	天津元亨	022-27374432
北京卿云岭	010-62645090	武汉新设想	027-87862335	贵州康普	0851-5821449	徐州捷成	0516-3813326	济南邦得	0531-8012341	天津瑞腾	022-27413028
北京益隆达	010-62588508	湖南同力	0731-4156500	南宁恒硕	0771-2616356	杭州华瑞	0571-8853448	济南亿海	0531-6402421	山西同舟	0351-7230871
上海国微	021-62586514	长沙惠友	0731-4119130	柳州航科	0772-2804510	杭州海山	0571-8086050	青岛腾飞	0532-3840278	石家庄四维	0311-6679684
上海一方	021-62475834	长沙企远	0731-4125500	柳州垣生	0772-2801625	杭州智邦	0571-8868791	沈阳蓝天	024-23887784	宁厦金科隆	0951-6012589
上海润卓	021-64673920	成都新达	028-5572041	南京普雷	025-3369191	宁波鑫安创	0574-7286481	大连蓝天	0411-3640171	甘肃索达	0931-8847295
上海安泰	021-54900262	成都新先河	028-5530318	扬州超能	0514-7324725	温州中普	0577-8348498	哈尔滨八喜	0451-2547474	陕西四班	029-5514969
上海华光	021-63274322	成都鸿程	028-5532184	无锡新科海	0510-2740111	温州新华	0577-8361330	哈尔滨捷利	0451-6207748	西安乐文	029-8520655
上海佳慧	021-64267811	绵阳兰色	0816-2304802	无锡万科	0510-2766770	合肥天地	0551-3654714	哈尔滨致远	0451-2534297	珠海天维	0756-2118237
广州深蓝	020-87592662	重庆八达	023-63621170	镇江新研	0511-5226270	合肥国联	0551-3663385	长春全达	0431-5640487	汕头海硕	0754-8851173
广州缘份	020-87592948	重庆四维	023-68790600	苏州珠江	0512-5308515	蚌埠广达	0552-2045969	吉林勃讯	0432-2485258	汕头天亿马	0754-8169586
广州惠众	020-87592314	重庆三山	023-68637100	苏州明翰	0512-5517713	芜湖环宇	0553-3823008	吉林怡星	0432-2534297	海南瑞昌隆	0898-6756906
广州枫桦	020-87575520	昆明爱迪	0871-5169287	南通南航	0513-5507496	福州天泽	0591-3375579	内蒙古思维	0471-4302725	新疆东玮	0991-5833746
广州金迪诺	020-87592850	昆明派格	0871-5182324	常州三高	0519-6663399	福州天威	0591-7525245	河南汇科	0371-3832305	新疆恒利	0991-5827443

千呼万唤始出来，犹抱琵琶半遮面

游戏跳票现象剖析

策划：本刊编辑部
撰文：Dagou

年前，《暗黑破坏神Ⅱ》（DiabloⅡ）的再度延期在美国本土引起了很大反响。其实，回顾一下这几年的欧美游戏业，大家不难发现，业界的跳票现象早已蔚然成风，并大有愈演愈烈之势，从《星际争霸》（Starcraft）到《雷神之锤》（Quake）到最近刚刚宣布延期的《命运战士》（Soldier of Fortune），跳票已成为游戏业的流行病，几乎没有哪款值得期待的大作可以按照其最初宣布的日期准时上市，其中最极端的例子莫过于Blizzard公司的《星际争霸》和约翰·罗梅洛的《大刀》（Daikatana），前者从1996年圣诞节一直拖到



1998年4月，整整延迟了1年半时间；而《大刀》从宣布开发至今已有3年时间，却依然未能浮出水面，真正称得上是一部“跨世纪”的作品。

那么，这些游戏究竟为何会一再跳票呢？

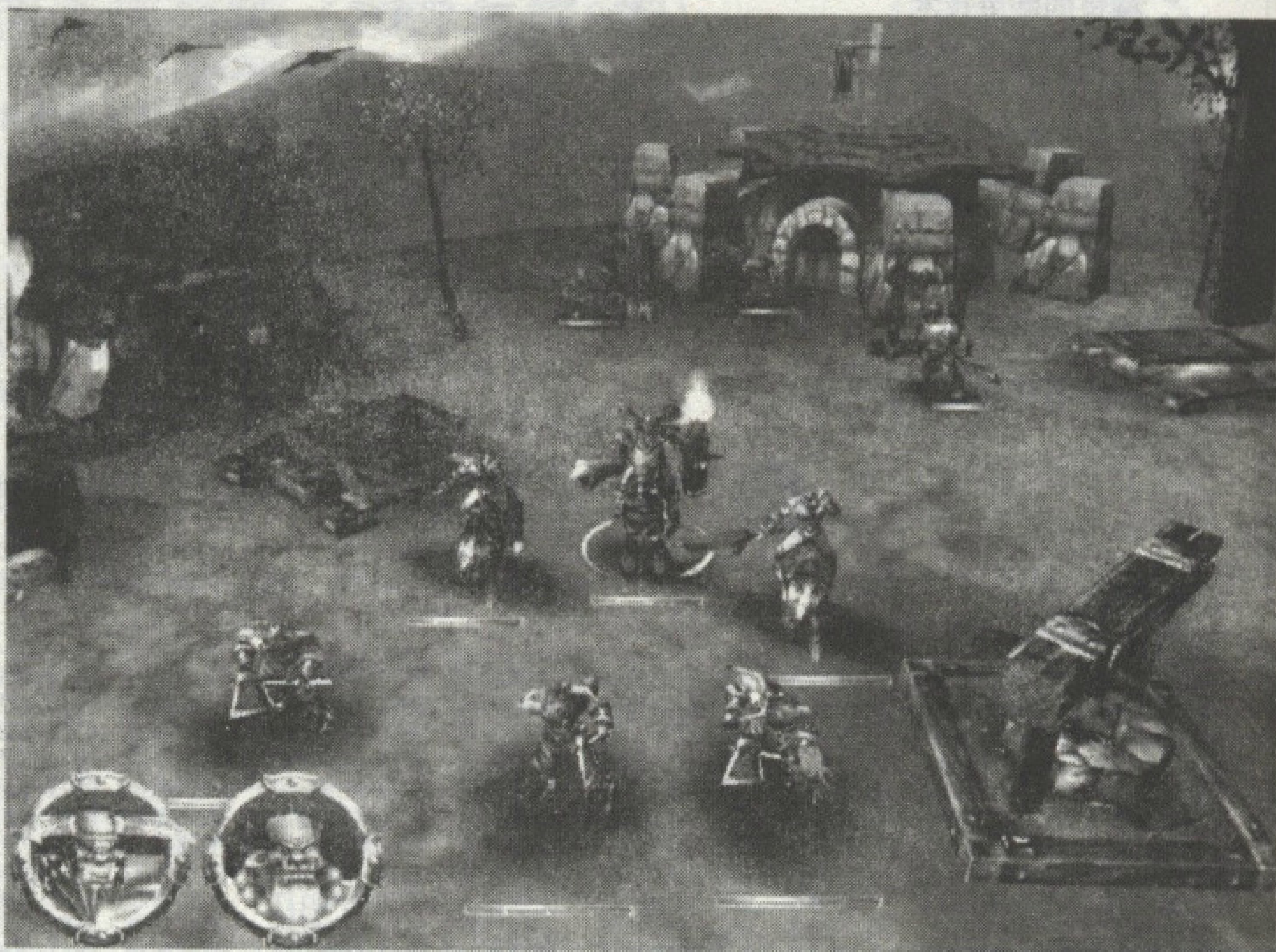
真实的谎言

最简单的解释是“开发者对于开发进度的估计过于乐观”。如今一部优秀作品的开发时间一般都在2年以上，宣布开发前，游戏公司会对手中的项目进行缜密的分析，确定游戏的大致思路，制作游戏的总体框架，从技术和预算上考察它的可行性，这段“预开发”时间（从项目确立之日起）通常在半年左右。待一切就绪后，游戏公司便可向外界正式通报游戏的开发计划，初步确定游戏的上市日期。

然而，“预开发”阶段所确定的游戏雏形只是开发工作的起点，并不代表最终成品的模样，事实证明，游戏开发的头一年往往是变数最大的一年，很多不确定因素都会在这段时期中影响整个开发工作的进程，只有在1年半以后，游戏开发的各项工作才会逐渐步入正轨，初步定型，不再产生太大的变动。

因此，过于乐观地估算游戏的开发计划是导致游戏延期的最直接原因。以《暗黑破坏神2》为例，Blizzard公司是这样解释自己的跳票行为的：“《暗黑破坏神2》是我们所开发的项目中最具挑战性的一部，游戏的实际架构比最初的设想扩大了很多倍，角色开发系统的复杂程度也远远超过了我们先前的估算。”

然而，能够像Blizzard这样勇于承认错误的公司并不多，许多公司只是以“进一步平衡游戏的可玩性”，“丰富游戏的内容”以及“对游戏进行彻底的测试”为借口，掩盖自己在最初的“预开发”阶段中的失误；甚至有些开发商为了避免失去过多的玩家，或者为了牟取更大的利润，将未完成的作品发布出去，其中最典型的例子就是去年年底发布的《创世纪9：升腾》（Ultima IX：Ascension），Origin公司和电子艺界公司将这款满是臭虫、甚至无法运行的游戏包装上市，目的在于赶上圣诞期间的购物大潮，这种不负责任的商业行为在游戏市场上造成了极其恶劣的影响。



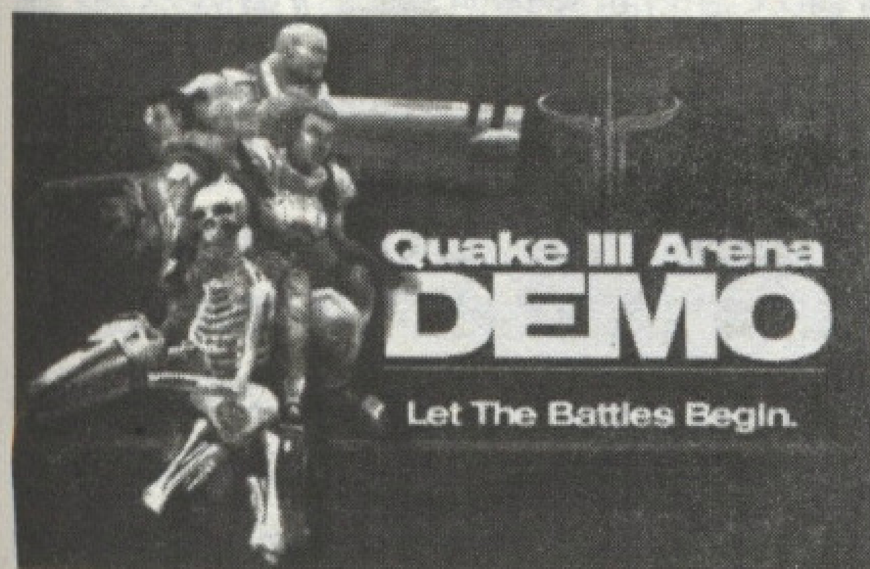
爆炸的技术

当我们透过游戏商的各种外交辞令，将目光投向



游戏产业本身的时候，会发现一些更深层次的原因。要知道，如今的游戏业已经步入了一个“游戏过剩”的年代，人们不可能再像以往那样仅凭一些简单的色块和若干好点子就制作出畅销的作品来。

首先是电脑硬件的日新月异。微处理器、3D加速卡和声卡等电脑必备部件的更新换代令人眼花缭乱，而操纵杆、手柄、光束枪和3D眼镜等游戏外设也不断推出新的产品和新的标准，这些硬件系统的不断分化和更新迫使开发周期较长的游戏软件不得不时时调整自己的开发内容，以适应最新的技术标准。在《创世纪9》的开发过程中曾有人提出为何游戏不支持A3D音效技术（该游戏只支持EAX 1.0版本的环境音效），对此，Origin公司的开发人员是这样解释的：“我们在设计游戏的声音系统时，并未感觉到A3D 1.0技术有任何明显的优势，当时A3D 2.0还未问世；并且，我们认为在游戏中加入WaveTracing之类的特性是完全没有必要的。现在看来A3D 2.0技术确实很不错，可惜我们已经没有时间和资源来重新开发这一切了。”这正是令许多开发人员头痛不

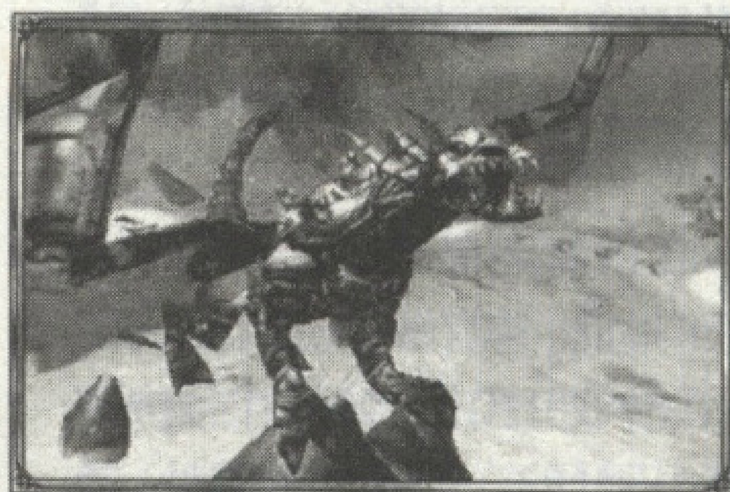


已的地方，今天的新技术可能在一个月后就被打入淘汰者之列，不断追逐最新的硬件技术是导致开发工作延迟的罪魁祸首。

其次，硬件平台的多样化也大大加重了开发工作的负担。由于市场原因，许多游戏往往需要同时开发PC、PS和DC等多种版本，比如《奥米克朗：游魂》（Omikron: The Nomad Soul）这部游戏，Eidos公司原本打算同时制作PC和PS两个版本，但最终还是将PS版本的开发工作无限期延迟了，Eidos公司的官方发言人说：“我们正在全力制作该游戏的PC版本，任何其他平台的版本都将放在第二位考虑，这并不是说我们不会发布PS版本的游戏，而是因为我们实在无暇顾及。”然而，由于先前所浪费的时间，《奥米克朗：游魂》的PC版本最终还是比原定的发布日期推迟了1个多月。



第三，游戏本身的开发技术（尤其是图像的开发）更是一日千里。为创造出更宏伟的场景、更灵活的视角和更独特的体验，各种游戏引擎竞相出台，如何根据自己的实际情况选择合适的引擎也成为开发商的一大困惑。记得当初《永远的毁灭公爵》（Duke Nukem Forever）在正式开发时，宣布将采用《雷神之锤2》的游戏引擎；可没过多久，随着《虚幻》（Unreal）的横空出世，3D Realms公司又同GT互动公司签订协议，改用“更新更强大”的《虚幻》引擎进行开发；18个月过去后，这部游戏依然没有任何新的消息，人们开始猜测3D Realms公司是不是又准备改用《半条命》（Half-Life）或是《雷神之锤3》或是《虚幻2》的引擎。



以上这些因素使得游戏的编程工作变得极为复杂，开发人员必须将更多的时间花费在“新陈代谢”上，以使产品在上市时具备足够的竞争能力。这就意味着游戏在开发的过程中所耗费的无用功越来越多，更严重的是，由于这些计划外的调整，使得游戏的出错几率大大增加，要查出其中的错误也更加困难，因此，最后的测试任务将变得更为艰巨。

另外，由于游戏在开发规模和复杂程度上的大幅提升，使得参与制作开发的人数也大大增加，一些大型开发项目的开发工作通常都是由若干独立的工作室

共同承担的，这必然导致协调工作难度的增加，于是就有了更多的讨论、更多的会议，“瓶颈现象”也更频繁地出现在开发过程中，一个部门甚至一个人的延迟都将导致整个项目的停顿。

完美的幻境

大家一定都知道“夸父追日”的故事，其实，许多设计师在游戏的开发过程中正是扮演着“夸父”的角色。在他们眼里，产品的最终期限只是一个毫无意义的日期，一部作品只有当他们看来是完美无瑕的时候才会宣告完成，可惜这个世界上并没有完美的东西存在。他们的行为很像我们平常所了解的那些性格古怪、脾气暴躁的画家或是电影制片人，他们对自己的作品从不满足，总是企图在一部作品中体现自己的所有思想。这些无可救药的完美主义者往往是各大游戏公司的最优秀人才，例如id公司的首席程序师约翰·卡麦克和Blizzard公司的首席美术师萨姆瓦尔兹·迪蒂亚，他们追求完美的目的并非在于赚取更多的利润，而是因为他们始终把开发当作一门至高无上的艺术，在他们的坚持下，游戏往往无法按照预定的计划上市。

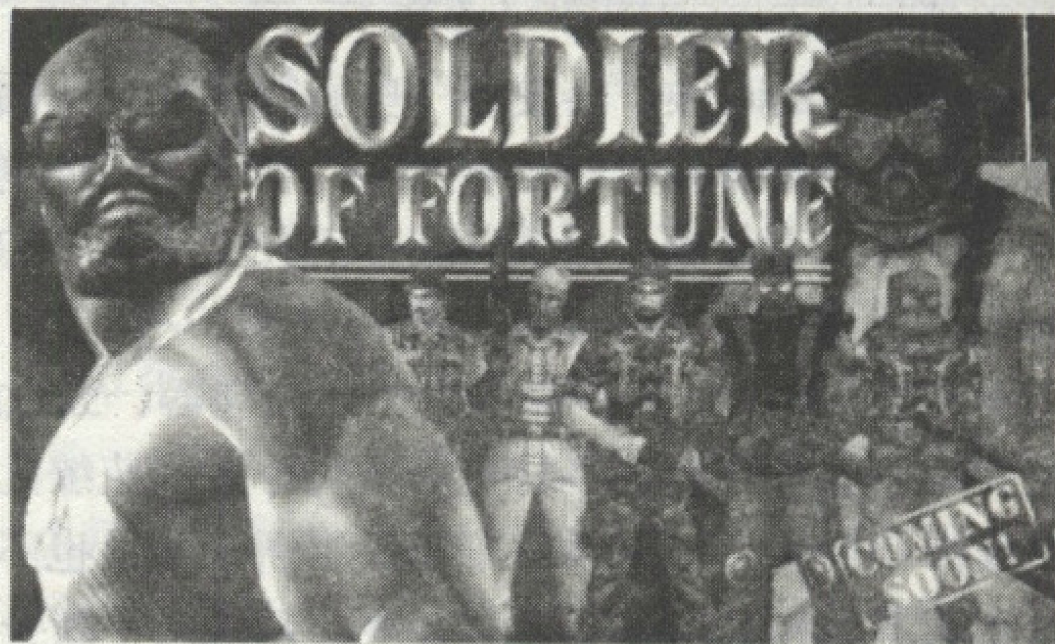


当然，不断改进不断创新，努力将游戏作得更好，这种行为本身并无可厚非，但在边际效益递减原理的作用下，这种改动在游戏开发的后期往往会成为不必要的累赘，相信作过设计的人都有这种感受，在创意的最初阶段，任何改动都可能使作品呈现出焕然一新的面貌，然而到了后期，频繁的、似是而非的改动反而会使作品变得一团糟。《创世纪》系列的缔造者理查德·加里奥特曾经说过：“我们不得不在各种特性之间进行权衡。舍弃某一方面并不意味着这方面不重要，而是因为目前阶段的任何改动都可能使游戏陷入泥潭之中。我们应该按照自己的既定计划坚持下去。”毕竟，人们希望看到的是更多的优秀作品，而非少得可怜的几部完美的作品。



脆弱的契约

造成开发计划延迟甚至被取消的另一重要因素是出版商的变动。由于大多数中小型游戏开发商无力支付游戏开发所需的昂贵费用，他们只有依靠出版商的资助才能生存下去，因此，出版商的任何变动都将直接影响开发项目的生死存亡。最典型的例子是Sylum娱乐公司的图形冒险游戏《卷毛历险记》（Curly's Adventure）的被迫取消，Sylum娱乐公司的总裁大卫·斯库尔曼解释说，公司之所以决定砍掉这个项目，原因在于图形冒险游戏的支持者已大大减少，由于没有足够的市场空间，出版商不愿贸然投资，而游戏的制作费用又相当高，因此，取消开发中的项目确实是迫不得已；而另一部颇受期待的策略游戏——Redline公司的《第三世界》（Third World）也在前不久因无法寻找到合适的出版商而中止了游戏的开发计划。

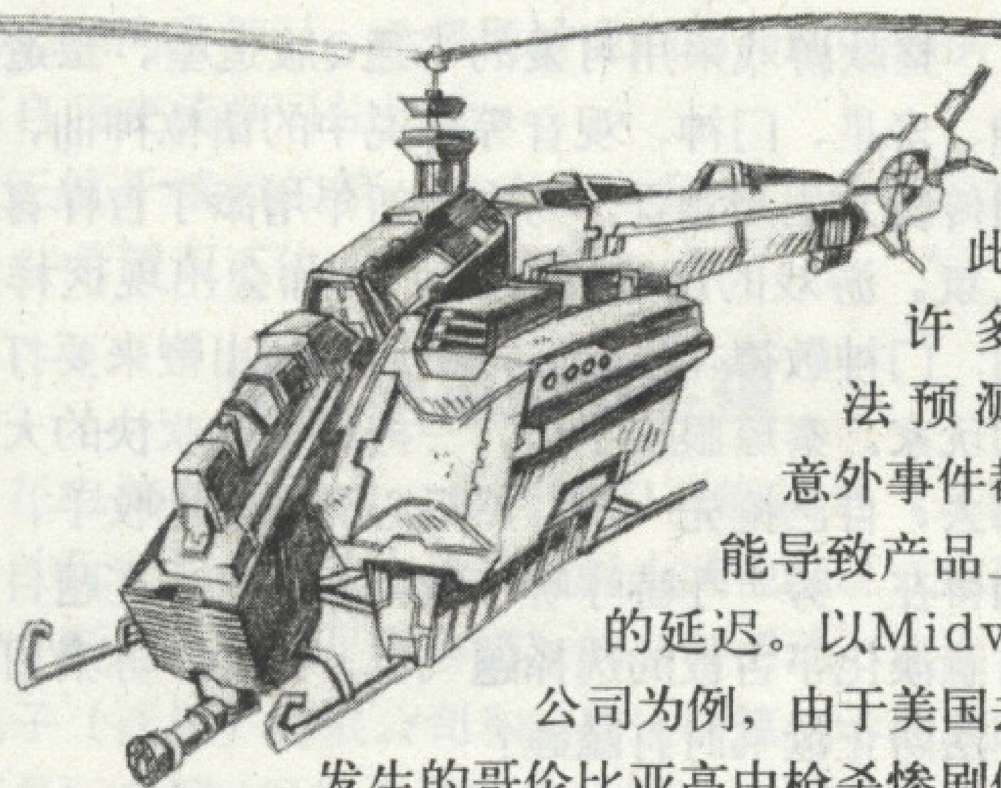


其实，开发商与出版商之间的关系十分微妙，两者在利益上相互依存又相互冲突，任何一方的退出都会给另一方带来巨大的损失。例如，去年9月份，游戏商Engineering Animation公司在事先未打招呼的情况下关闭了自己的游戏部门，中止了所有游戏的开发工作，导致GT互动公司的两部作品——《冒险公爵：重归故里》（Dukes of Hazzard: Racing for Home）与《漫游美国68-72》（Trans Am Racing 68-72）在很长一段时间内悬而未决，造成巨大的经济损失。不过，更多的案例是出版商“抛弃”开发商，除了上面所提到的市场原因和资金原因外，出版商本身的机构调整也会给游戏的开发带来种种灾难，例如去年一度闹得沸沸扬扬的《七国演义2》（Seven Kindoms II）和《暗杀希特勒》（Mortyr II）的发行问题，正是由于这两部游戏的前任代理商iEntertainment公司

关闭了自己的CD-ROM分部，并将它们的出版权转卖给Ubi Soft公司，而开发商在同新东家的谈判过程中又闹出一系列不愉快的事情，从而大大延迟了这两部游戏的上市时间。

意外的遭遇

其实，游戏业本身就是一个充满风险的行业，因此，许多无法预测的意外事件都可能导致产品上市的延迟。以Midway公司为例，由于美国去年发生的哥伦比亚高中枪杀惨剧使社会各界对游戏中存在的暴力现象格外关注，从而使射击类街机游戏乏人问津，Midway公司原计划推出的四部射击类街机游戏不得不取消，损失金额共计2,565,000美元；而角色扮演游戏《平原风景：折磨》（Planescape: Torment）的延期原因更为离奇，据Black Isle开发小组的制作总监费亚戈斯·乌尔奎哈特称：由于一连串未曾预见的原因，该游戏的源代码不幸崩溃，开发小组不得不启用原先的游戏代码重新制作。



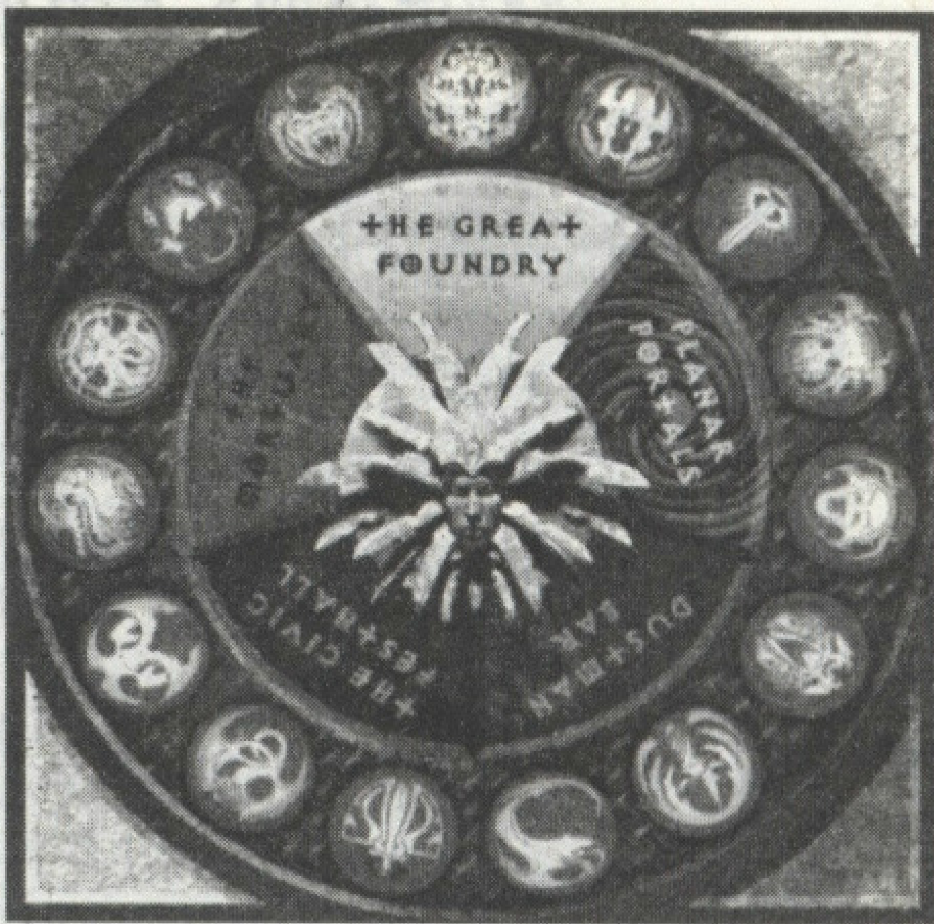
在诸多意外事件中，直接影响游戏开发进程的莫过于开发人员的频繁跳槽，《大刀》和《狼人启示录：盖亚之心》（Werewolf The Apocalypse: Heart of Gaia）这两部作品可以说是深受其害，其中《狼人启示录：盖亚之心》的开发商ASC游戏公司已于近日宣告倒闭。

优秀人才的流失是各游戏公司的最大的心病，经验丰富的开发人员为改变自己的环境、充实自己的灵感、填满自己的钱包，不断寻找更好的归宿。大多数开发人员在离开公司前会做好必要的交接工作，但也有部分人员不辞而别，使公司的开发工作陷入十分被动的局面之中。如果这个人碰巧是游戏的主创之一的话，情况会更加糟糕，公司首先必须物色一个合适的人选，并且，这位新人与其他工作人员之间还存在一段磨合的过程；即便空缺了一些不太重要的位置，在没有找到新人接替之前，这份工作也得由其他人分担，否则，由于前面所说的“瓶颈效应”，整个项目很有可能瘫痪下来。



Buy now and ensure that you get one of the limited edition cloth maps.

另外，出版商的市场部门所制定的营销策略也将左右游戏的上市时间，例如，上周五Raven软件公司宣布《命运战士》将被推迟至2000年第一季度上市，原因是Activision公司希望避开圣诞期间的购物高峰期；并且，高投入大制作的上市往往需要花费更多的时间和金钱，因为它们需要更全面的“包装”，包括电视广告、印刷广告和户外广告的发布，零售连锁店店面布置的设计，气模、特大包装盒、汽车车身、店员别针以及各种海报的制作，与游戏相关的图片、书籍、模型和T恤等相关产品的投放……



结束语

其实，游戏的跳票并不一定是件坏事，焦急的等待最终往往证明是值得的，不过，人们依然盼望自己期待的游戏能早日上市。因此，游戏的开发者和出版商必须了解市场对自己所开发游戏的响应程度，根据人们的期望值，在市场的各种利弊因素间寻找一个平衡点，合理地分配开发所需的时间、金钱和精力。

对于开发商而言，在开发初期对游戏项目进行规划，列出明确的时间表是十分必要的，但他们完全不必将预计的上市日期公布于众，因为这个时间并不具备任何实际意义，只会带来不必要的等待和失望。在这方面，id公司的做法十分明智，他们从不向人们确认游戏的具体发布时间，毫无疑问，id公司内部必然制订有严格的最后期限，但这一时间无需让外界知道，因为人们需要的是一部精彩的游戏，而不是一个明确的日期。

来自春节的报道

本刊编辑部

春节又到了，春节又到了，你又有何打算？是憧憬着一台新的电脑？还是预备来年考个好成绩？或者大年三十还是要加班送货？也许你全部的期盼只是能和家里人吃顿和和睦睦的年夜饭？其实有时候一个人的愿望就是那么简单……

那么，你可能猜得到我现在的愿望吗？

《快活神仙》上市了



尚洋可以说是中国游戏界的一个异数。它挨过最多的骂，至今还遭人非议，但是当许多中国游戏先烈纷纷倒下时，它却生存下来，并且壮大了——这不仅是游戏界的怪事，从广告策划的角度看，也是一个有趣的例子。

前不久尚洋的高层发生了人事变动，这意味着他们未来的产品和形象也会有所变化。不知新的领导班子的宣传策略是怎样的，但把广告做大似乎仍将是他们的方向——这本身不是错误，只是希望他们在造势的同时，能把产品的质量进一步提高到。现在他们的新春贺喜产品《快活神仙》上市了，这款产品又怎么样呢？笔者抱着乐观态度。

《快活神仙》是瞬间工作室在结束《烈火文明》开发后，立即投入制作的一款游戏贺岁片。游戏类型是问答对战类（类似“国民教育委员会”），题目包括天文、地理、历史、文学、娱乐、艺术等各个方面，涵盖面极为广泛，数量逾2000余道。让游戏者在游戏过程中不仅享受到游戏的乐趣，还在无形中拓展了知识面。

整款游戏采用可爱的卡通Q版造型，塑造了财神、寿星、门神、观音等传说中的诸位神仙，以中国传统文化为背景，为农历新年增添了吉祥喜庆的气氛。游戏的趣味性较强，比如会出现这样的场面：门神敬德“哈哈！”一声，抽出鞭来要打失误的玩家。秦琼眼疾手快，一把将敬德欢快的大脸摁回去，自己抢先一锏，然后心满意足地收手，敬德恼得在一旁“呼哧呼哧”地鼻孔冒气。在题目中也有意淡化了古板的选择题气氛，比如：苏秦用什么办法防止读书时打瞌睡？

A.把头发拴在房梁上 B.用冷水洗脸 C.改看有趣的漫画书 D.饮用雀巢咖啡。

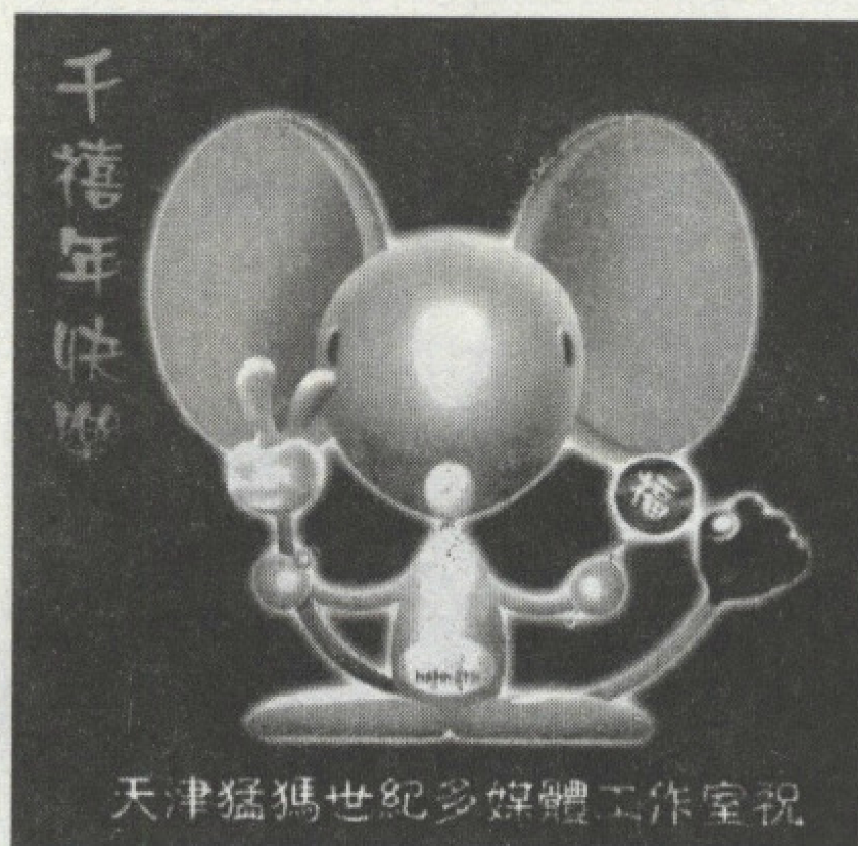
活泼幽默的动作设计、夸张谐趣的表情、再加上灵活的提问方式，让游戏者在笑声和轻松的感觉中完成整个游戏。

《快活神仙》针对春节推出，并在单机上有单、双人两种游戏方式，让游戏者能够同自己的家人和朋友一起分享游戏的快乐。本游戏还支持IPX协议、拨号互联等多人游戏方式，使共同游戏的方式变得更丰富多采。

你见过猛犸么？

也许你以为猛犸早已在地球上灭绝，但是你错了，笔者在天津发现了他们的行迹……

猛犸世纪多媒体工作室成立于1998年，是一家从事多媒体制作出版的独立工作室，从业时间长达5年，现有成员9人。在早期工作室以多媒体电子出版物为业务主项，制作过10多种产品，如《跟大师学绘画》、《PAGEMAKER教学》、《火柴头学英语》等等。经过了长期准备



后，开始通过《危险人物》这个产品的制作投身于国产游戏这个让人向往让人心痛的事业当中。

猛犸工作室有一大特色，即成员本地化。猛犸的员工全部来自天津市区。它的创建者李辉自嘲说他们是一支没有外援的"球队"，他们常常苦于在天津找不到游戏开发的同行和此类媒体，无法获得及时的信息动态和沟通学习。希望通过我们的介绍以提供一个展露自我交流学习的机会。

正值千禧年的第一个春节，猛犸向所有玩家拜年，并希望天下俊杰齐来投奔……

星际争霸决战千禧

在电脑游戏圈中，最有福的可能就是《星际争霸》的玩家了，因为无论在世界上其他地区或中国都不曾中断过有关《星际争霸》的各种活动。这次，奥美电子（武汉）有限公司和高信达计算机学校共同举办了星际争霸/母巢之战联机比赛。比赛地点在北京高信达计算机学校内。这次比赛以两种方式进行，个人赛取前10名，双人团体赛取冠亚军，奖品价值4000元。如果你错过了这次比赛，不要懊悔，以后还会有更多的活动、更多的机会在等待着你。您只需打开新浪网游民部落首页，就可以找到奥美（武汉）的星际争霸专区了，那里从星际传说、玩家手册到疑难解答应非常详尽，还有"鬼城"这样的新关卡下载。

你可以不喜欢星际争霸——但你决不能不玩!

晶合要干什么?

如果你细心一点的话,就会发现晶合已将大宇的《明星志愿2》和《轩辕剑3》拿下，在不久的将来作为光盘产品捆绑销售。这意味着什么？如果说新玩家对《明星志愿》的历史不太清楚，容易将它与《心跳回忆》、《美少女梦工厂》系列混为一谈，那么轩辕剑、大宇总该是有所耳闻的吧？还没反应？那么仙剑奇侠传呢？

这个消息中潜在的意义，你明白了吗？



最近有消息，联想代理了法国一家公司的游戏产品，将其作为该公司品牌电脑搭送软件奉送给用户。至于该产品的名称、类型以及是否公开单独售卖，现在还没有透露。

《神秘岛II星空断层》上市

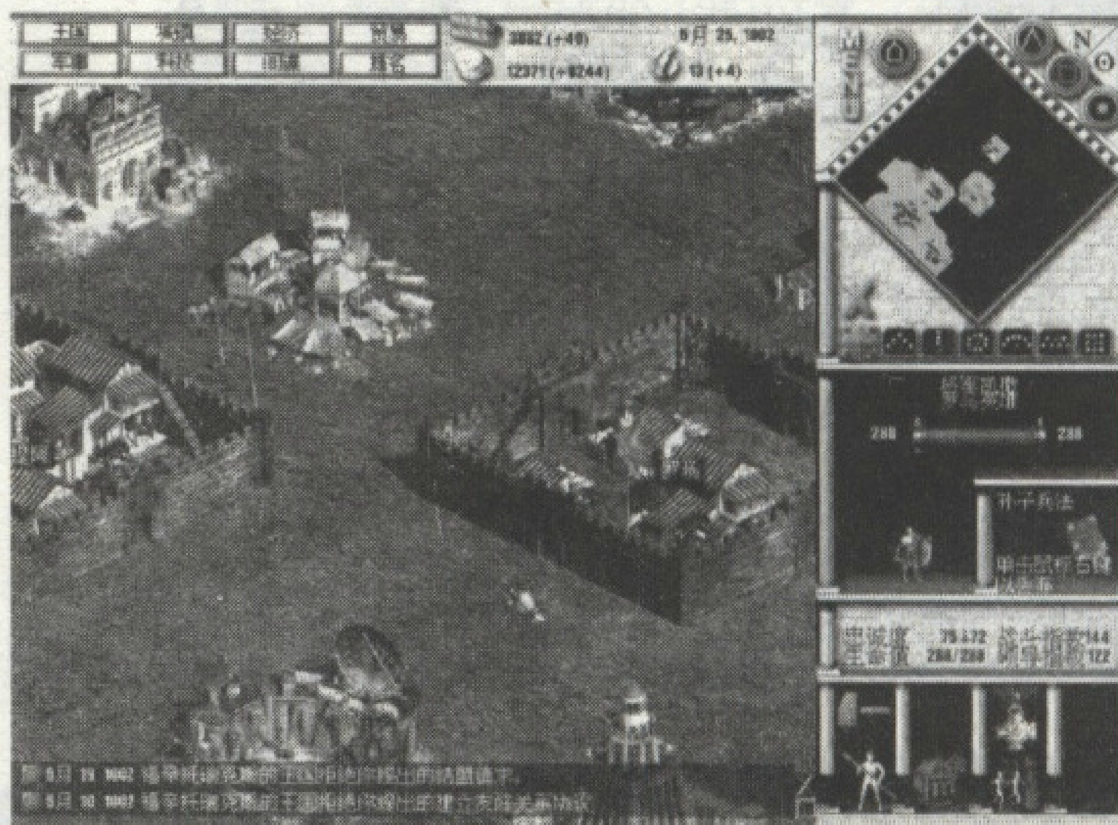
上海主旗新科技有限公司和天骄创作室合作推出一款精品游戏《神秘岛I I 星空断层》（RIVEN）。《神秘岛II星空断层》为史上最畅销电脑游戏《神秘岛》的续篇，销量超过了150万套，排名电脑游戏销售榜第4，这个排名在《暗黑破坏神》（D I A B L O）和《星际争霸》（Starcraft）等游戏之上。这是一款真正的互动影片式游戏，神秘、美观，音响出色，没有暴力色情，对硬件要求几乎为零。

50元=5CD+（天骄推荐精品游戏+完全汉化版本）+附送图文全攻略本+中文官方游戏站点+完善的售后服务、技术支持+在线订购

这是主旗科技对50元价值的理解。

《七国演义2》中文版举行试玩活动受到玩家好评

日前，上海育碧在其重量级作品《七国演义2》中文版正式出片前举行了一次小型的试玩活



动，该活动邀请了一些知名的游戏撰稿人以及部分玩家。一个游龄长达10年的老鸟在试玩后说，虽然在画面上还不及《帝国时代2》精美，但在游戏内涵上《七国》要胜过一筹。

《英雄无敌III之末日之刃》优惠方案出台

育碧销售《英雄无敌III之末日之刃》的优惠方案近日正式出台，凡是购买了《魔法门VII》完全攻略本的用户只要从即日起将其中最后一页的特别通知连同66元汇款寄回就可以购买原价88元的《英雄无敌III之末日之刃》，且邮费全免。

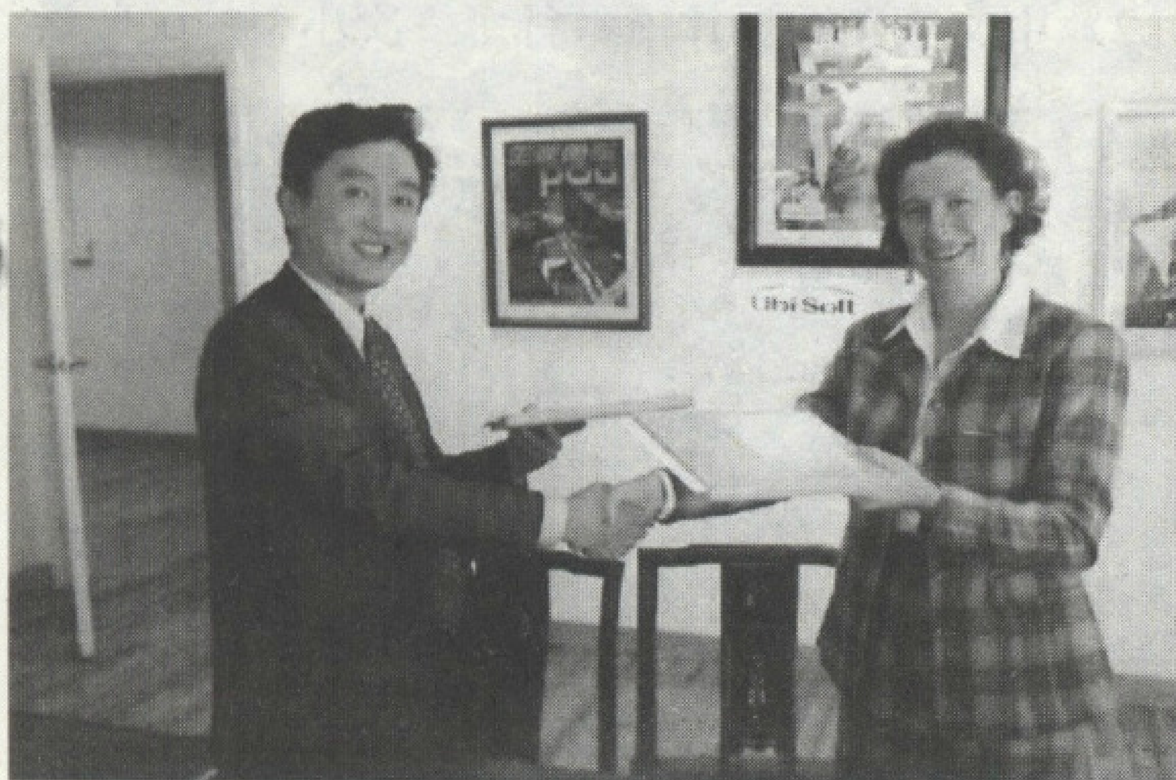
《生化危机I》狂降百元

育碧代理的经典作品《生化危机I》原本定价148元，为了获得更多玩家的支持，育碧软件特别推出限量特别版，售价降低至48元，仅推出2000套，售完即恢复为148元，且不接受预定。笔者觉得《生化危机I》是其3部作品中气氛最恐怖、最原始的一部。喜欢该系列的朋友多留心一下育碧广告提及的上市时间，以免错过省钱的机会。

育碧软件积极参与网上拍卖

电子商务的热潮刚刚兴起，网上拍卖已经闻风而动。作为国内规模最大的外资娱乐软件公司育碧软件率先进军电子商务领域，把零售渠道发展到在国内拥有几百万用户的因特网上。

作为国内为数不多的一家专门从事企业到个人用户网上拍卖的易必得(即英文e-bid的谐音)早在去年7，8月间就和育碧进行了相当愉快的合作。易必得现在全国有2万多会员，所有产品都采用1元



钱的起拍价格，会员们常常可以得到意想不到的惊喜。还没有条件上网的朋友不要着急，相信网络生活很快就会象电话通讯那样普及的。

两岸三地首次合作 开发RPG大作《古龙群侠传》

金智塔公司传来消息，中国大陆、香港、台湾三地签订了开发合作约定，共同开发千禧年大作《古龙群侠传》。合作三方分别为深圳金智塔电脑软件公司、香港Game Club Publishing Co.和台湾风云时代出版有限公司。

这可能是国内原创游戏开发史上首次的两岸三地携手合作，金智塔负责《古龙群侠传》的策划及全部制作，并由香港方面提供人物、建筑的原画设定，游戏的故事情节、剧本则由台湾提供。目前金智塔属下梦境工作室已着手于游戏的策划工作，预定游戏的推出时间为2000年10月，相信这一举动定能撩起武侠迷、游戏迷们的强烈欲火。

下图依次是楚留香、江玉郎、邀月公主和西门吹雪（这个有点象我），够冷酷吗？



金智塔大中华销售联盟在京成立

1月，金智塔公司在北京举办了休闲软件全国销售联盟成立大会。与会者有来自国家信息产业部和新闻出版总署的领导、来自日本、韩国、台湾、香港的合作企业的代表、大陆同业代表、包括中央电视台和大众软件在内的国内主流媒体20余家、以及全国各地经销商60余家。在会上，金智塔介绍了他们新产品的开发情况，并向经销商颁发了特许经销牌匾。金智塔此举的目的是想通过在销售环节上加大力度来扩展自己在软件行业的地位。

电脑知识与技术 月刊

会上，笔者偶然见到了一本来自安徽的新杂志《电脑知识与技术》，开篇首页就看见了大作家贾平凹的新世纪寄语。再翻翻看，惊讶地发现，它象极了早期的《大众软件》！朴素的装帧和排版，但是绝对浅显易懂的内容，使人顿生亲切。说是新杂志，并不确切，因为它在94年就创刊了，但是始终割据一方。从2000年1月开始，他们染指中原，加入媒体混战。但是想要成功谈何容易，现在的市场已不再是5年前的市场。不过乱世出英雄，“IT行业无晚辈”，会不会某日一觉醒来，他们也成为了新的对手？

《模拟人生》出现了

外界评论威尔·耐特这种危险人物总喜欢用“天才”这样的词汇。我不明白他还想干什么？他把能摸到的一切东西都在电脑上模拟出来。他让无数的孩子短期失明、脊柱侧弯、神智恍惚——现在完了，他把“人生”也给模拟了！未来的孩子可能要有这样的想法：我只要有一双眼睛（看电脑）、一只手（捏鼠

标）和一个臀部（坐在电脑前）就可以生活了。

在《模拟人生》里，你不但可以选择自己的性别、肤色，还有庞大的性格属性可供你设定。固执怪异或是活泼开朗随你选择！和性格相对应的是数不清的职业，包括运动员、教练、政客、商人、演员、兵痞、律师、科学家、兽医和探险家等等……随便你。威尔·耐特甚至微笑着许诺可以让你堕落成一名罪犯。

你可以清楚地看到房间里每一块地板砖并且指定它的样子。从房间的框架到门窗的类型，地毯和壁纸的样式都可以由你安排。如果你有足够多的钱，还可以在房子周围筑起篱笆，在后院种些小花小草，或者干脆修一个露天游泳池。当然如果你想弥补一下单位只给自己安排住一室一厅的遗憾也可以。



你可以邀请朋友同事到家中开一个烧烤晚会，也可以和恶邻吵一架以发泄不满。更麻烦的是一不留神就会陷入到婚姻的枷锁中，看着你生产的一大堆孩子搞乱自己精心设计的家居！

威尔·耐特特意设计了一个家庭像册，系统会自动将发生在主人公家庭中的重大事件拍成图片保存在这个家庭像册中，玩家也可以把模拟人生历程中值得纪念的场面拍摄下来，制成图片上传到互联网上，与其他玩家共享。

《模拟人生》提供的网络功能十分强大。你可以从网上下载新的家具，新人物外表和新的建筑材料。你还可以在网络上向全世界公布你的家，并且和来自世界各地的人交换游戏经验，也许你和他们谈到的事情很快就会出现在你的游戏过程中。Maxis还可以让大家一起兴建属于《模拟人生》玩家的网络社区，这样你的邻居可能会出现在游戏中并且和你结婚——结婚、结婚、还是结婚！莫非虚拟的人生也注定是这么悲惨么？

产品相关信息：
国外制作：MAXIS
国内发行：电子艺界(Electronic Arts)
发售语种：中文/英文

奥美的“第二十二条军规”

奥美公司善意地警告各位读者：下列规定是在你安装《针锋相对》HALF-LIFE: OPPOSING-FIORCE前必须背诵掌握的，否则出现一切问题，后果自负！

Murphy的战斗法则

1.首先记住你不是超人。

2.不要怀疑第一点，它总是有效的。

3.特别注意你的腋窝,并且要多次的,有规律的洗澡,每周至少两次。

4.注意你身上的跳蚤．如果你感到身上或头上长时间的痒,马上报告给卫生员。

5.苍蝇和蟑螂经常带有病菌，并且会把它们传播到食物中。所以，不要将过剩的食物，果皮，粪便遗留在兵营和哨所的地面上。

6.避免性病。如果你感到你染上了性病，马上报告给卫生员并按他说的去做。

7.永远不要和任何一个比你勇猛的人共用一个散兵坑。

8.如果你的攻击很顺利，记住你可能中了埋伏。

9.没有任何方案可以使第一次交锋完好无损。

10.不要站在你应该处于的位置之前。

11.保护一个地方比占领一个地方更难。

12.友好的战争永远都不存在。

13.如果敌军在射程之内，那么你也是。

14.没有任何待命军队逃得脱侦察。

15.必须同时工作才能奏效的事情，通常很难做到。



16.一旦需要火力援助,无线电接收装置都会失效。

17.任何事都有可能使你中枪，即使什么事都不做。

18.追踪者有两种追踪方式。

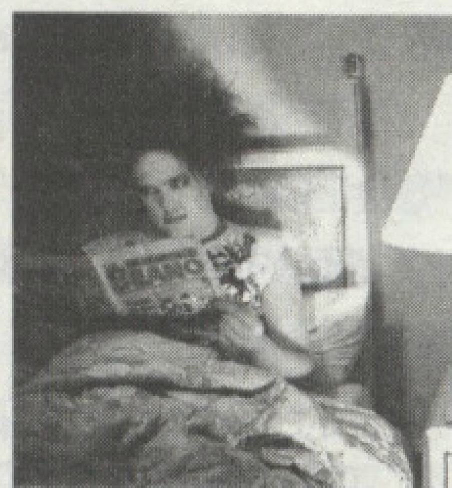
19.被同伴误伤的可能性总是很大的。

20.敌人总是很多的。

21.再厉害的士兵也不知道下一步将会发生什么事情。

22.以上法则不一定总是有效。

你猜到我的愿望了吗？我现在最想的是在春节能买到OPPOSING-FORCE玩玩。最大的愿望是在新的一年里家人健康幸福。如果还能有个女朋友就再好不过了！





《地下城守护者II》(DungeonKeeper II)发布最新补丁

由Bullfrog公司（http://www.bullfrog.ea.com/）出品的游戏《地下城守护者Ⅱ》（Dungeon Keeper Ⅱ）今日发布了最新的1.61版升级程序。该升级程序将影响你的存盘文件，以前版本的所有游戏存档都将从该关卡的最初处开始。

1.61版升级程序增加了一种“精英生物”（Elite Creatures），它们是普通生物的复制品，比普通生物更残酷、更强大，玩家可以在多人模式、地图模式和“我的宠物地牢”中使用。不过，要想吸引它们加入你的队伍也并非易事，你必须找到它们的特殊爱好，首先，在“拷打房”的周围修建一间3×3的监狱，然后……

Bullfrog公司还发布了3个额外的游戏扩展包，“扩展包3”中包含有一个新的地图模式和多人模式关卡（双人），你的任务是发现秘密并营救你的女主人；“扩展包2”中包含有一个新的地图模式关卡——“陷阱时间”，该关卡侧重于考察游戏的战斗和策略元素；“扩展包1”中包含有一个名为“奥林匹亚”关卡。

《LEGO岩石突击兵》正式上市

LEGO世界今天终于在PC上登陆了。《LEGO岩石突击兵》（LEGO Rock Raiders）是一部新的即时动作策略游戏，该游戏提供了先进的3D引擎和真实的角色、建筑物和车辆模型。《LEGO岩石突击兵》的PlayStation版本将于2000年3月上市。

由于“LMS探索者”号地质勘测飞船在一个不知名行星的轨道上抛了锚，船员们发现了一个巨大的LEGO Brickonium储存点，这里有大量的LEGO矿埋藏在地层下面。玩家必须带领岩石突击兵队伍进入危险的地下世界，躲避汹涌的火山岩浆、陷阱、岩石流和其他自然灾害，同时还得防备细小的小虫、黑色的蝙蝠和岩石怪物。玩家只有找到这种珍稀的矿物资源才能将他们的“LMS探索者”号地质勘测飞船修理好，最终重返家园。

《LEGO岩石突击兵》是第一款以LEGO系统为主题的电子娱乐产品，游戏中的袖珍人物、车辆和其他角色的实体模型都可以在市面上买到。这部关卡类游戏使玩家可以循序渐进，不断积累自己的游戏经验，并且每一个阶段都必须完成不同的任务。游戏的帮助系统也很完备，使用方便，“LMS探索者”号飞船上的船员会不断给你提示与鼓励。

《LEGO岩石突击兵》的零售价为39.95美元。

《隐藏与危险》(Hidden & Dangerous)发布最新补丁

由Illusion Softworks公司（http://www.illusionsoftworks.com/）开发的策略游戏《隐藏与危险》（Hidden & Dangerous）发布了最新的1.3版升级程序，大小为4.14兆。该升级程序对原游戏作了如下修改：对盟军士兵的AI进行了调整，改善了他们的跟进模式、移动指令和整体AI；对敌方士兵的AI进行了调整，改善了他们在射击后的隐蔽功能，按预定路线的行走功能，更聪明的手榴弹投掷方式和整体AI的提高；改正了可以使用小刀穿墙杀人的错误；修正了交通工具在天空发射和坠落地面时出现的错误；解决了不兼容Pentium III处理器的问题；改善了低显存显卡的运行效果。

《隐藏与危险》的1.1欧洲版升级程序修正了如下内容：在狙击模式和望远镜模式中，每次移动后缩放比例会自动回复；在FP模式中，放下武器后目标物体依然显示；在游戏进行中出现坠落/陷入地板和其它物理表面的现象；当敌方坦克的两个炮塔被摧毁后的自动驾驶问题；改进了互联网对战功能，多名玩家同时进行游戏时不会出现不同步现象；在意大利和多瑙河地区的火车/电车任务中的随机死亡；读取进度后车辆中的士兵直立或平躺在半空；任务结束后游戏存档中的物品与原先不符；在战役1任务5、6中速度的减缓现象；游戏中出现的随机挂起现象。

《星际迷航：隐藏的罪恶》(Star Trek: Hidden Evil) 正式上市

Activision公司出品的动作冒险游戏《星际迷航：隐藏的罪恶》（Star Trek: Hidden Evil）已于今日正式上市，该游戏介绍了影片《星际迷航：起义》（Insurrection）中的故事起因。

在《星际迷航：隐藏的罪恶》中，玩家将扮演U.S.S.企业号飞船上的一名年轻军官，任务是运用自己的智慧和飞船上的各种先进设备，如变相器和发报器等，阻止Romulan的侵略企图。玩家必须充分掌握"火山神经节"等武器的使用方法，并通过三相编码解码器接受Picard船长发布的指令和数据。

《星际迷航：隐藏的罪恶》采用第三人称视角，游戏中的人物配音工作由明星Brent Spiner与Patrick Stewart担纲完成。

《鱼叉Ⅳ》(Harpoon Ⅳ) 支持RTIME技术

RTIME公司（http://www.rtineinc.com/）和Mindscape公司今日宣布，即时海战模拟游戏《鱼叉Ⅳ》（HarpoonⅣ）将采用RTIME公司的互动网络引擎技术，以提供互联网实时语音沟通功能。《鱼叉Ⅳ》由Larry Bond的著名小说《海潮》（High Tide）改编而成，背景设定为八十年代的冷战时期，这是第一部提供全互动实时语音沟通功能的海战模拟游戏。

《鱼叉Ⅳ》采用了第三人称视角，时间跨度包括八十年代和九十年代，玩家将在不同时期内控制单艘舰船或整个舰队。游戏提供有20个单人战斗任务和完整战役，并可支持8名玩家在10个多人场景中联机对战。

游戏的全3D场景允许玩家以不同的角度和距离观察战场，可以在作战过程中给空军部队下达进攻指令，采用多层次立体战术。游戏还提供了真实的通讯设备、传感器和武器系统模型，并附有一个场景编辑器，其中包括数以千计的飞机、舰船和其他作战单位的数据库。

《鱼叉Ⅳ》将以SSI公司的品牌出版发行，预计将于2000年秋季上市。

《遗址猎人》(Relic Hunter)宣布开发

Octagon娱乐公司今日宣布，游戏《遗址猎人》（Relic Hunter）的开发计划已经正式启动。该游戏采用了电视系列片《遗址猎人》的故事背景，开发商为Silmarils公司，游戏的PC版本和Dreamcast版本将于2000年第四季度上市。

《遗址猎人》描写的是一位性格怪诞但充满活力的历史学女教授的冒险经历，这位女教授的名字也比较特别——"悉尼狐狸"（Sydney Fox）电视系列片中悉尼的扮演者为Tia Carrere，悉尼的任务是找回散落在世界各地的丢失或被盗窃的宝藏和古物。

随着历险的深入，神秘事件越来越多，为了找到那些价值连城的文物，悉尼教授必须得学会与各种客户打交道，包括政府官员、博物馆馆长、宗教领袖和隐蔽的小偷等等。对于那些盗窃文物、私藏文物的人来说，悉尼教授确实是一个很棘手的眼中钉。

《遗址猎人》是一部即时3D动作冒险游戏，玩家将扮演悉尼狐狸教授，运用敏捷的身手击败敌人，运用机智的头脑揭开谜题，必须游遍全球，破译远古文字，完成一系列危险任务，才能找回那些珍贵的财宝。据说，悉尼教授那位失踪多年的孪生妹妹Lara也将在游戏中登场亮相。

《州际风暴82》(Interstate 82)正式上市

Activisiong公司出品的动作竞速游戏《州际风暴82》（Interstate 82）已于今日正式上市，该游戏是《州际风暴76》（Interstate 76）的续集，玩家将回到80年代的美国，驾驶全副武装的车辆，在3D场景中伴随着DEVO的歌声飞驰。

《州际风暴82》从一起牵涉到美国总统办公室和中央美国革命机构的阴谋开始，你的任务是找到并摧毁隐藏在49地区内的秘密军事基地，粉碎暴徒们刺杀总统的企图，记住，你的对手是那些全副武装的80年代的超级跑车。该游戏的多人部分更有趣味，玩家可以驾驶自己的车辆或徒步，在矿井、下水道、超级商场和拉斯维加斯的某一特定地点中展开激烈的对战。游戏包含有20个关卡，30个任务，全新的重型武装车辆和全3D活动场景，并且增加了新的火炮、弹药和各种可拆卸的汽车引擎，游戏的新引擎将只支持3D硬件加速。

（以上新闻由Dagou搜集整理）

Republic: The Revolution

共和国：革命

山东 启龙

恐怕不少人都会有一种错觉，以为现有的游戏已经将电脑的潜力发掘到了极限。我们差不多都相信，电脑游戏在技术上的任何大的进步，都将迫使我们升级相伴时日不多的电脑。尤其对于我们中国玩家来说，硬件升级就像与游戏女神相伴同行的恶魔，是我们驱赶不掉的梦魇（深有同感者哭声一片）。然而此时我们听到一位年轻的英国人说：你们都错了。

他就是Hassabis，他麾下的Elixir Studios公司正在开发的游戏《共和国：革命》（Republic: The Revolution）如同它的名称一样，将使整个游戏业产生翻天覆地的变化。它将向世人证明，眼下的电脑所能做到的，远不止目前这些。它所展现的新技术和新特性，可以列出一个长长的名单："无限即时光源"、"自动生成暗影"、"真实质感模型"、"即时物理环境"、"行为克隆技术"……等等，等等。这些技术哪怕实现了其中的一个，也足以使一款新游戏扬名立万，而这款游戏却一下子拿出了这么多。用Hassabis本人的话来说，这些还仅仅是"小意思"（嗯，是有点狂），他们真正的杀手锏是游戏中所使用的"总体引擎"，它的图形处理能力远远领先于同行（其镜头的推拉幅度从卫星视图到花瓣的特写，再加上随意转换的超人视角，确实无人能及），它所展现的游戏图景达到了令人难以置信的细腻程度——一个活生生的现实世界。

"可吓死个人了"某个玩家或许会说"不过我们这里不是技术鉴定委员会，说说可玩性怎么样？"

没错，技术的最终目的还是为游戏服务，可玩性永远是游戏的第一要素。先看看游戏背景，《共和国》基本采用了《文明》或者《帝国时代》那种从"弱小部落"到"庞大帝国"的模式，与你起点相同的对手共有16个，大家都是Novistrana共和国的叛逆者，起兵造反（或密谋造反），目的是将总统撵下台，取而代之。然而与其它游戏的相似之处也就到此为止了，作为一款"角色扮演／即时策略"游戏，玩家可扮演的角色有五种之多：政治家、商人、罪犯、宗教领袖、将军（说起来，这款游戏很象模拟游戏）。你不是很羡慕现实中那些政治寡头么？现在你也可以玩玩他们的手段了——发表演说、个人崇拜、特务组织、煽动民众——就差让你的国民背咏颂词、祝你寿比南山了。倘若你做了错事，不妨举行一场精彩的足球赛来转移民众的视线；如果国民生活水平开始下降，那就请个大明星举行个人演唱会（他若不答应，就征募他入伍，让班长命令他唱）。游戏中的世界究竟是个什么样子目前不得而知，只知道虚拟的世界从未像此时这样，从外表到内涵与现实世界如此相像。城市在运转着，人们在做着各自的事情……中心广场的喷泉，下班的人群和车流，恐怖分子的炸弹，太阳的升起和夜幕的降临……你会惊讶地发现人们都有各自的性格和道德准则，甚至还有各自的生活规律（家长们接送孩子，妇女们逛街购物）。你可能因为与某个城市佳人不期相遇而欣喜雀跃，你可以上去搭讪，她给你个微笑或是给你个巴掌就要看你的造化了。不仅如此，游戏中还有上千个社会团体和宗教组织：从黑手党到梵蒂冈，从绿色和平组织到学生会……它们都依照自己的行规行事，操纵选举，集会游行，绑架暗杀，传播福音……这款游戏的技术含量或许达到了普通游戏的上千倍，你完全不可能玩到两次相同的游戏。这是可能的吗？真难想象倘若它去竞争5月的E3大奖，有谁能够阻挡它？



《共和国：革命》将于2000年秋季上市，闻名遐尔的Eidos公司将成为它的发行人。没人会怀疑它的可玩性，它就像现实社会一样博大宽广，你若是厌倦了它，说明你已经厌倦了生活。就已知的情况来看，这款游戏将是一个奇迹，它将对游戏业产生的影响怎么估计都不过分。

明日方舟

《地球2150》前瞻

山东 启龙

"德国人来了！"恐怕是当前游戏媒体的普遍感觉。一连好几款德国游戏已经（或者正打算）推向世界市场，终于引起了众人的警觉。《地球2150》（Earth 2150）这款即时战略游戏把地球150年后的假想战争演绎得如此逼真有趣，使欧洲的媒体着实疯了一把。它的英文版正在制作当中，估计4月可上市。

如同许多同类游戏一样，《地》的内容又是"三家演义"。两个陆地上的死对头分别是"欧亚帝国"和"文明合众国"（UCS，北美与欧洲的联盟），它们几乎统治了整个地球。另一个帝国在月球上，叫做"月亮帝国"，其前身是个高科技的庞大公司。长年的地面战争带来了灾难性的后果，使地球偏离了它的运行轨道，直接向灼热的太阳飞去，由于地球引力的作用，月球也不能幸免。这样三家都面临着灭绝的危险，惟一的出路就是合三家之力修造大量的太空船，尽可能多地装载地球人，到茫茫宇宙中寻找新的家园。可惜翻开历史看看，人类似乎从未有过这样的理智。这次他们果然还是选择了战争，企图尽可能多地掠夺敌人的资源，修造自己的太空船，并且赶在地球毁灭之前，先将往日的宿敌干掉。



这款游戏最引人瞩目的地方当然不是它的背景故事，而是它的技术。聪明的德国TopWare公司开发了一种前所未有的3D地形引擎，叫做"即时地面改造器"，被认为具有真正的交互性。换句话说，玩家可以象现实中的将军一样布置自己的防御阵地，使其沟壑纵横，令来犯者望而却步。反之，在你进攻时也不能过分依靠过时的侦察地图，否则你将大吃苦头，因为敌人的阵地可能早已不是原来的样子了。游戏的3D画面令人回想起广受好评的《战地2100》，然而这里又进了一步，此时的3D特性将直接影响到战争的结果，不再仅仅是"爽"的感受了。玩家们这次将会遭遇雾、雪、雨、风、流星雨等天气的变化，以及夜与昼的转换，这些也都会对战争产生影响。例如大雾会使你的炮兵失去目标，积雪会使你的装甲部队行进速度大减，狂风会使你的空军瘫痪，黑夜中的照明灯会招来敌军的冷炮，而流星雨则可能是月亮帝国军队引来的"炮火"等等。这些看似不大的技术改进，由于数量众多，一定会产生全新的操作感受。最令人惊讶的是，游戏中的气温变化（别忘了地球正在接近太阳）也会使地球表面产生相应的改变：草木枯萎，地干土裂，熔岩喷发……整个一幅世界末日的景象！

在这些奇妙技术下演绎的"三家争霸"，我们大致可以推想出是一种怎样的情景。以常规武器为主的欧亚帝国军队声势浩大，打的是"人海战术"，当然还有核武器作其后盾；养尊处优的UCS军队躲在指挥部里，让机器人为他们当炮灰，他们还有性能优良的反引力飞机在空中耀武扬威，甚至可以利用卫星上的激光武器将恼人的军事目标一个个拔掉；无端遭受祸害的月亮帝国军队就像愤怒的未来战士，从天而降……玩家你可以选择任何一个帝国，临危受命，担负起拯救帝国的使命。你可以被称为"四军统帅"（不是"死军统帅"），除了海陆空，还有一种钻地兵种。你的作战部队像在《战地2100》里一样可以任意组合，组件是"底盘"、"装甲"和"枪炮"。然而你的作战物资却不是没有限度的，因为你还要节省一部分资源来修造"诺亚的方舟"——太空船，逃离地球毕竟是你的最终目的。

最后还有几个方面需要交待一下，《地球2150》支持多达15人的Lan或者因特网连线作战，有两类专供联网作战的任务场景，外加一个地图编辑器。其操作界面综合了许多流行即时战略游戏的特点，简单明了。这可是件新鲜事，因为德国游戏的界面向来搞得很复杂，让大多数玩家觉得不习惯。

这款游戏听上去好，看上去也好。到底好不好，只要等上几个月就可知晓了。

闪电战

Sudden Strike

不容置疑，炮声隆隆的即时战略游戏（RTS）是个人电脑上最红火的游戏种类，拥有最多的玩家。然而奇怪的是，它所拥有的经典大作，却未见得比其它游戏品种多多少。原因嘛，恐怕是这些作品大多数看上去全一个样（个个锃光瓦亮，却闪烁着同样的光泽），背景要么是未来的科幻战场，要么就是“仿古”的魔幻战场，为什么就没人想到把它放在波澜壮阔的二战战场呢？

《闪电战》（Sudden Strike）终于开了这个本该早就出现的“先例”。尽管开发这款游戏的是一家德国公司，但由于他们对待战争的态度与日本不同，他们将在这款游戏里再现战争的残酷，让人们通过直观的画面看到德国战争机器对欧洲造成的破坏，表达他们的忏悔之意。游戏背景贯穿了整个二次大战，几乎囊括了所有的著名战役。与其它即时战略游戏不同的是，这次玩家们不必像蚂蚁似的收集资源了，他们可以把所有的精力放在指挥战斗上。战争物资将由一些运输车辆自动供给，你只需修建少量建筑就行了。这些土木建设基本是些与战场有关的工程，如燃料库、浮桥，散兵坑、栈桥船坞等等。游戏的操作方式参考了眼下流行的即时战略游戏大作，一定符合大多数玩家的习惯。

游戏的地图非常巨大，宽广的战场为玩家发挥各种战术提供了足够的空间，这是这款游戏最令人感兴趣的地方。虽说德国军队不是什么光彩的历史角色，但他们发明的“闪电战”却让人不敢小觑。这个战术击溃了法国的百万雄师，将英军逼到了敦克尔克，并在德苏战场上，包围并吃掉了数量惊人的苏军，使这个大国一度濒临灭亡。不过这款游戏并非为了重现德军的“辉煌”，实际上更多的玩家将在这款游戏中使用“闪电战”痛击德军，替当年饱受战争蹂躏的欧洲人出一口恶气。当然，你也可以试试在中国战场上显神威的“运动战”，集中优势兵力，局部以多欺少，围点打援，堵截包抄，看看打德国鬼子和打日本军队有什么不同（估计不会一样）。游戏中一个任务场景中可允许上千个单位同时活动，因而战争场面看上去十分壮观，而细节的描绘也非常生动（你会看到某个德国军官气急败坏地拔出手枪朝苏军的坦克射击，看到士兵休息时围成一圈吸烟，等等）。至于烟火爆炸的效果和各兵种的造型，则更为逼真，你会觉得德国开发人员把他们制造大众汽车的技术拿到游戏制作室里来了（说笑）。各种武器完全是依照实物仿制的，如“豹式坦克”和“虎式坦克”，螺旋桨轰炸机和战斗机，榴弹炮和登陆艇等，简直就像二战武库的博览会。其中给人印象最深的是威力奇大的“喀秋莎”火箭炮，无论在现实中还是在游戏中，它们都让德军吃尽了苦头。屏幕里的战争画面虽说不如科幻游戏那么酷，但由于这些都是模仿现实中曾有过的情景，看上去心里别有一番激情。

玩家们可以在五个国家中任选一个，选择英、美、法可以玩到“西线战事”，选择苏联自然是打“东线战事”，两条战线都少不了德国。由于苏联和西方各国的装备有差异，两条战线的光景自然也有所不同。然而显然东线要更有趣些，想想那些著名的战役吧……莫斯科、斯大林格勒、列宁格勒、基辅……不过西线有诺曼底和阿登战役，应该也不错。除了地面战争，游戏中还有防空部分、空中侦察、以及伞兵降落等。



尽管游戏将在2月上市，但开发者仍不肯透漏太多的情况。这毕竟是他们走向世界的第一款游戏，他们想让玩家们有一个意外的惊喜。

山东　戈五

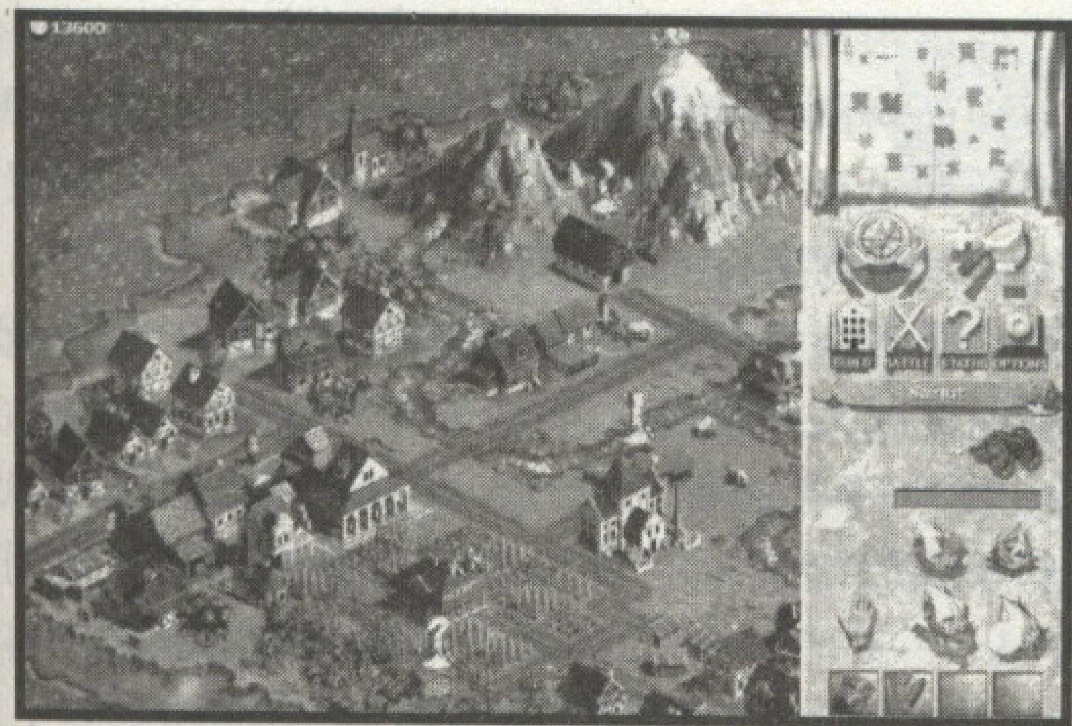
1602 AD 殖民岁月

山东 艾五

50年前，德国的大众汽车风靡全世界。50年后，它们又要向全世界推出一款“殖民”游戏，期望能和当年的汽车一样获得成功。《殖民岁月》（1602 AD）实际上并非一款全新的游戏，它的欧洲版已经卖了100万个拷贝，有欧洲的“小文明”之称，口碑甚佳。游戏的开发者是Sunflower公司，人小鬼大，其作品也透着机灵。然而它的胆子似乎不够大，只是在德国和欧洲获得成功后，才想起了该把这款游戏推向世界。而今我们谈论的，正是它的英文版。

《殖民岁月》部分像《工人物语》，部分像《模拟城市》，可玩性堪称一流。开始时玩家只有一条船，贪婪的目光四处寻觅富饶的新大陆，就像当年的殖民鬼子一样（那年头，没去当海盗就已经算得上是正人君子了），一旦看中了某个岛屿，便可派人上岸打探，进而安营扎寨。接下来的事便和所有“营造帝国”的游戏大同小异了，你首先建造一座货栈（它的另一功能是码头），而后四下寻找资源，让你的村镇发展起来。你最初的建筑不外乎森林棚屋、猎舍、羊圈等等，它们的功能也和名称一样简单，解决殖民地的食品和衣着等问题。遇到解决不了的物资问题，可借助于进口交易（别忘了你的船）。随着殖民地的不断扩大和繁荣，你的臣民学会了修建新的建筑，从而使你获得了进一步探索新大陆的能力。

到了后来，游戏中最迷人的特性就显露出来了。你原先修建的那些粗陋的建筑，逐渐变成了相应的厂房（17世纪的工厂可是一大景观喔），可以生产诸如烟草啦、棉布啦、石料啦、香料啦……等等。总的来说，游戏中约有90来种不同的建筑，放在一起，一眼望去，蔚然壮观。如果你眼光独到，你选择的岛屿可能会生产出有价值的金属，使你能在与别人做买卖时大赚一笔。和你做交易的除了其它民族之外，还有当地的土著部落。可悲的是，有人总是意识不到你的强大，意识不到他们的生存是出于你的怜悯，竟然敢拒绝与你交易！你的殖民主子性情大发作，组建军队，把他们装上船开出去，好好教训教训那些冥顽不化的蛮夷……一如历史中的殖民战争一样（幸好年代久远，不然又是一部《提督的决断》。玩这款游戏的炎黄子孙注意了，先补补近代史，否则扮演了当年欺负老祖宗的坏蛋还浑然不觉，岂不悲哉）。



游戏中的战斗部分当然不像说的这么简单，为了搞定屏幕上那少量的士兵，你得学会操作一大堆按钮。总的来说，《殖民岁月》的操作界面看起来要比《文明》复杂些，这可能是德国游戏的老“毛病”了，笔者当初玩《工人物语2》时，愣是没弄明白那些按钮的意思（玩D版的下场，Z版就有说明书啦）。不过你先别跑，这款游戏的界面虽说有些繁琐，但决不会让你感到厌烦。同时游戏还支持多人连线作战，四个玩家可通过LAN（或者两个玩家通过“猫”）尽情鏖战一番。

说到底，究竟是什么使得这款游戏红遍整个欧洲的呢？除了它所具有的与《文明》或者《凯撒大帝Ⅲ》相类似的特性之外，还有什么特别的地方呢？说来出人意料，是由于游戏中那些随机发生的意外事件。它们说来就来，种类繁多，让人应接不暇：瘟疫、干旱、抢劫案、海盗袭击、海怪乌贼……不一而足。另外还有一件高兴事，为了给这款“世界版”造声势，开发者专门设计了一些任务场景一并发行，这可是欧洲版没有的唷。

最近刚从《轩辕剑Ⅲ》的铁血侠情中回到现实，又拿到了一个武侠RPG游戏——《太极张三丰》。对于武侠迷而言，武当张三丰与少林寺达摩同为武侠史上不可或缺的传奇。而武侠小说与电脑游戏结合后所产生的震撼与影响，从武侠RPG游戏的销售量一直居高不下，可知“十年磨一剑，霜刃未曾试，出与把示君，谁有不平事”的英雄壮志、侠客豪情，一直潜藏在许多人心中，并在游戏高潮起伏的过程中获得满足。《太极张三丰》便是一款以张三丰为主角且适合武侠迷投入的传统武侠RPG游戏。

太极张三丰

北京 隐匿游击兵

游戏讲述的是南宋末年，蒙古大军在成吉思汗的率领下再度南侵，长江以北皆沦于蒙古铁骑之下，岌岌可危的南宋王朝如今只能靠着襄阳城据险苦撑。眼见人民身处水深火热、南宋朝夕不保，有识之士无不忧心忡忡，寻思抵抗蒙古大军的办法。在此同时，武林盛传武当山中藏有岳飞所埋的“岳王宝藏”，宝藏中不仅有巨额的财富，还有一部武学奇书。只要能获得岳王宝藏，不仅击退蒙古军指日可待，即使位登九五之尊也是垂手可的。另外，



少林弃徒张君宝在离开少林后，碰巧结识了隐藏身份出游的南宋公主——仙儿。在相识一段时间后，便随着仙儿加入抗元组织——岳王会，并多次执行抗元任务。然儿在一次任务中，君宝不慎受伤昏迷，幸好遇到蒙古少女桃花，经桃花的悉心照料，君宝终于康复。但桃花其实是蒙古平南元帅的妹妹，因为钟情君宝所以隐瞒身份相随。同时桃花身上有一张“岳王宝藏”的藏宝图，也引来许多武林人士的争夺，至此展开一段武林恩怨与江湖情仇……

《太极张三丰》的游戏方式采用多线式剧情系统，笔者玩了数次将所有支线完成后，发现各支线及主线的变化上完全契合于主线剧情，而且玩个数次也不会太烦，其娱乐性还是不错的。开放式的地图通过不同的怪物等级来避免走错路，这对于反感游戏中的迷宫的玩家是一个不错的改进，笔者对于制作群的敬业态度也由衷感动。城镇内可以找不顺眼的人单挑练功，这就全靠玩家自愿了。

游戏的自由度除了全开放的地图外，练功系统也是重点之一，多种武林秘籍自由选择练习，越练越强，笔者试过用不同的武功破敌，确实难度不同、乐趣也不同。另外，怪物的AI设计很不错，怪物特性分得很开，攻击模式也完全不同，所以战斗方式须视面对的怪物而定，打斗不再是另人厌烦的事，而是和电脑斗智的比赛，所以战斗是非常耗费心力的，但是却又让人欲罢不能。

美工也是该游戏值得称道的部分之一，无论是场景画面还是战斗画面，全部采用16M色全真彩绘制。场景中还有闪烁的灯光、燃烧的火焰以及飘雪、烟雾朦胧等效果。攻击动画和魔法特效是利用ALPHA——CHANNEL技术，处理游戏的光影烟雾效果，并配合战斗背景震动等特效，不论在声、光、效果方面都可以满足玩家对游戏感官的要求。笔者在游戏当中也大呼痛快!

操作系统比较方便，不强调鼠标也不特重键盘，完全依功能取向，远比时下一些只注重任一操作方式的游戏来得得心应手，在这里笔者就非常感谢制作者的贴心。整体来说，《太极张三丰》虽然比不上《轩辕剑Ⅲ》这样的大作，但算得上是一个剧情中规中矩，小地方却创意百出的游戏，其娱乐性还是不错的。

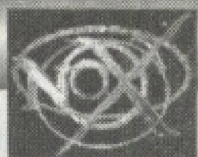


大家好，嗯，本来今天是考试的，结果被稿子催着交了卷子就跑回来了，真是的啊，好累……紧张的劲头还没过去呢。

最近经常去台湾的一些网站，看到他们对游戏的译名真是唏嘘不已，比如Sierra的Homeworld吧，大陆翻译成《家园》，台湾的Gamespot就要翻译成《万舰齐发》，真是十分恶劣的名字，又比如Tomb Raider国内翻译成《古墓丽影》，国外就翻译成《探墓奇兵》，文化差异还真是大。就我个人感觉来说还是大陆的略胜一筹。顺便就发发牢骚，在我看来很多游戏的译名都是一般，比如说Half-Life，这本来是个原子能的术语——"半衰期"，我想这也是游戏的本来名称的含义（在黑山研究所里惹麻烦的大概也有核辐射的一份功劳吧），但是被一些写稿子的大哥望文生义地写成了"半条命"，还用这个为卖点夸耀了一下游戏什么紧张刺激到人只剩下半条命……令人不知道说什么好。

好了，我们开始介绍游戏吧。

极度魔界
Nox



Westwood自从出了Commando & Conquer Ⅱ TS之后，就彻底的让国内的玩家们（或许国外的玩家也有吧，不过我实在是不太清楚）失望了一把，无数的玩家在各种媒体上表达自己对Westwood的失望愤怒之情。其实这失望，很大部分是由Blizzard的Starcraft造成的。

有时候我会想，假如没有Blizzard，Westwood会怎么样？当然这是个没有答案的问题，也仅仅限于想想，不过Westwood和Blizzard这两个公司好象真的给人一种夙敌的感觉呢，就好象SF中的隆和肯，DB中的小悟空和贝吉塔一样，总是对着干，不停的在战斗中提升自己。当这两个公司其中的一个出了什么，另一个一般都要冲上去也做一个同类型的游戏比较一下高低。现在看来，恐怕还是Blizzard功夫高一些吧。至少在RSLG上Blizzard是胜利了——虽然Westwood是RSLG的创始公司。

等到现在，Blizzard创立出一个新的游戏类型——ARPG的时候，Westwood也很自然的效仿对手，推出了自己的作品Nox。

这个作品在以前就有人介绍过，并且一表期待之情，现在Westwood终于放出风来说这个游戏的制作已经尾声，不久就可以上市了。

该游戏的制作人John Hight说公司对这个将上市的游戏抱有巨大信心，他们认为在游戏里展现出的一些新特性可以让ARPG类游戏有更大的发展及生存空间。

在Glideunderground.com的网站上，放了一篇关于这个游戏的专访，从展示的图片上来看这个游戏的光影效果还不错，当然这不错只是相对而言，在没有看到Diablo Ⅱ之前，我还不敢把话说得太满。



实际上，这个游戏令我真正感兴趣的是它在多人模式上所作出的探索，嗯，如果我没有理解错误的话，这个ARPG游戏在多人模式下可以进行各种风格的连线对战。这些对战风格中包括诸位都很熟悉的DeathMatch 和Flagmatch……我们通常都是在FPS游戏中，比如DF和Q3A看到这些对战守则的。也就是说，一群英雄将在坑道和走廊里组成队伍互相拼杀。我必须承认，这的确是个灵光一现的好主意。

此外，NOX还在魔法使用上下了很大功夫，据说游戏将为玩家提供多达70种的魔法，玩家可以按照自己的意思任意搭配这些魔法使用的顺序，嗯，这有点类似于连续攻击技巧。另外一些威力强大的魔法还需要有辅助魔法的配合，才能成功使用，hehe，我不知道为什么想到了可编程摇杆，二者很类似呢。



仔细想一想Diablo成功的最大因素，也不外是网

络配合、魔法效果等几点吧，Westwood显然仔细了分析Diablo的特点，并且企图超越之。嗯，其实我认为Nox是不可能超越DiabloⅡ的，就如同虚幻锦标赛无法超越Q3A一样，因为后者已经形成自己固有的Fans群体啦。而且Blizzard制作的Diablo2是不太会让期待者失望的（Blizzard好象从来没有让期待者失望过）。不管怎么说，我是会买一套DiabloⅡ玩的，至于Nox嘛……看看成品的质量吧。

Thandor

最近我很少报导即时战略游戏的消息啦，因为现在的即时战略实在是太多太滥了，不要说是精品，就连佳品也很少见，99年RSLG游戏又是大暴乱，算得上精品的的也只有Brood War，Homeworld和AOE2这三款游戏了，N百比三，这概率也太小了点。

不过即时战略的生命力还很旺盛，离现在回合战略的窘境还差了很远呢，或者，用一句话来说，帝国时代才出到2呢。这足以证明RSLG游戏还有很大的潜力可挖。

这次为大家介绍的RSLG游戏的名字叫Thandor，制作者是一个德国的叫Planet4的开发小组，这个Thandor的名字我查了半天也没查到是什么意思，嗯，说不定是德文吧，hehe。

Thandor的故事发生在外星，这个星球位于银河系的边缘，环境和地球差不多，在这个星球上占统治地位的是一个民主国家，随着时间的流失民主国家内部的权力机构也逐渐腐化，然后，小型的战争就在外交的屏蔽下如火如荼的展开啦，最后终于战争明朗化，冲突规模也越来越大，到了非得用坦克不可的地步啦。

Thandor是一个3D的即时战略游戏，嗯，在此之前3D的即时战略游戏最出名的恐怕要算是MYTH（神话）的一，二代了，说到了MYTH，就顺便谈一谈这个游戏吧。我是在1997年的时候买的Voodoo卡，买完之后就开始满世界搜寻支持3dfx的游戏，后来找到了MYTH安上，看着MYTH平滑无缝的地形简直是不能自己，说起来，MYTH的引擎在当时就已经能够真实再现物体的物理属性，比如说箭会按真实的抛物线飞行，飞到屋子顶上还会滑落下来。爆炸包裹会沿着山坡滚下去，等等等等。可惜因为没有建造，乐趣就少了不少。其实在我看来，把MYTH归到即时战术类也许更恰当一些。

在MYTH之后比较有影响的3DRSLG游戏就是WARGAMES（战争游戏）了，不知道为什么，这个游戏没能得到人们的注意，其实这家伙是一个不错的游戏，我玩过几关，感觉不错。再然后，就是EIDOS的宣传得很厉害的《勇敢的心》，说起那游戏的3D引擎，不是我挑剔，实在是不怎么样。

返回来说这个游戏吧，和几位前辈一样，Thandor拥有真实的地形和视野，这也限制了武器的攻击/观察能力。从游戏给出的图片来看，玩家拥有自由改变观察角度的能力（预料之中）。而且，和TS一样，据说游戏中的地形是可以被改变的，也就是说你可以用炮火在你基地的后方轰出一道丘陵阻止敌人的偷袭……这也算是战术手段之一吧。天上还会经常掉下来陨石，也不一定会砸到谁。

游戏的武器资料目前没有透露，无法作出评论，其实我认为即时战略中的武器是至关重要的，所以在评论或介绍一个即时战略的时候，通常要仔细介绍一下战斗单位。个人感觉，如果一个RSLG拥有几部有个性的武器，那么这个游戏离成功就不远了。玩过C&C的人大概会对NOD的大炮记忆犹新吧？那就是我心目中很有个性的武器。还有SC中的围攻坦克，也令无数人印象深刻。Hehe，我想起当年玩Dark Reign的时候使用的那种射程长达一个地图的超级大炮，和朋友对轰实在是过瘾啊。相比之下3D即时战略游戏中我还没有看到什么很酷或者是很强劲的武器呢，或许这个游戏会设计出来吧。

现在通过网络下载新武器也是一个趋势，最早这个功能大概是横扫千军提出来的吧，现在快成为业界标准了。该游戏可以供8个人对战，支持各种网络模式（套话）。

该游戏预计2月在德国上市（会不会是德文版呢？）北美的发售时间未定，在我的感觉中，这算是个不错的值得期待的游戏吧。

嗯，再说一些其他的简讯吧

Legend Entertainment公司正在投入大部分力量进行虚幻Ⅱ（UnrealⅡ）的开发。游戏上市时间不明，同时开发的还有两个第一人称视角游戏。

一个叫“ME”的家伙目前向一些游戏媒体公布了所谓的“DiabloⅡ”的图片，Blizzard公司对此表示震惊。并且明确表示这些游戏图片不可信，应该是运用图像处理工具合成出的图片。但Blizzard公司同时也告诫各大站点不要私自公开这些从不正当途径得到的截图。据专业人士分析，这些公布的图片确实应该是DiabloⅡ的图片。

终于写完了，赶快去背题，明天还有古代汉语的考试呢，真是忙碌啊。



创世纪IX：升腾

Ultima: Ascension

游戏类型：角色扮演

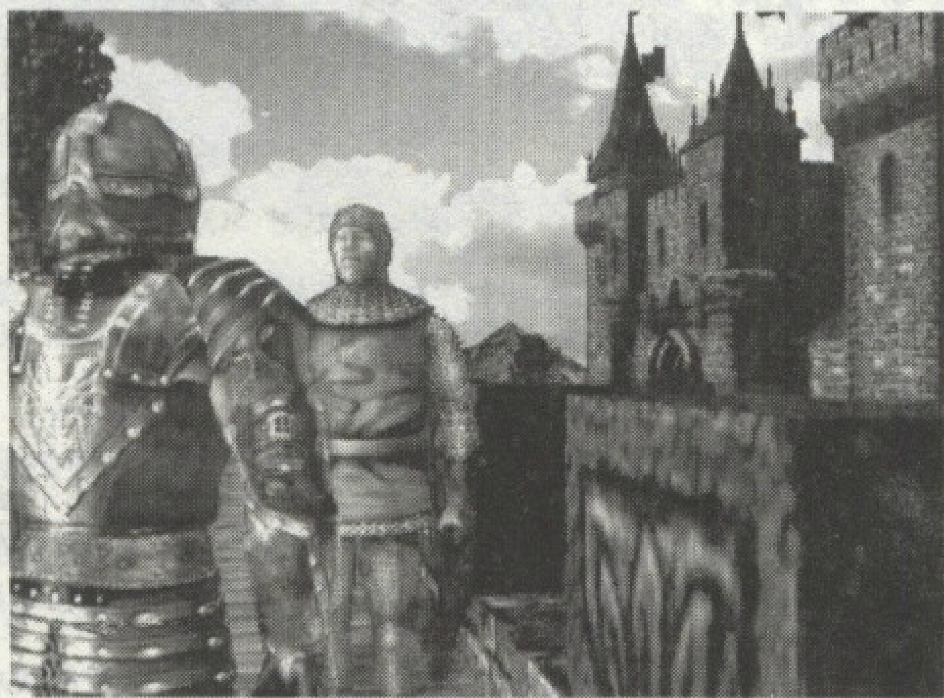
制作：Origin　　发行：EA

系统配置要求：奔腾200、64MB内存、WIN9X

一段时间以来，一直沉迷于《网络创世纪》中，几乎不再对哪个游戏认真了，但我始终没有忘记它的根源——《创世纪》系列。从《创世纪Ⅰ》到《创世纪Ⅷ》，可以看到整个游戏业的发展，而从《创世纪Ⅷ》到《创世纪Ⅸ》，人们看到的是“飞跃”，3年时间的飞跃。

彻底摆脱了2D的粗陋，《创世纪Ⅸ》以3D多边形勾画出整个世界，人物、建筑乃至大环境，都是独立存在的实体。在640×480×16bit的画面中，玩家将跟随游戏主人公Avatar，游历广阔、神秘的Britainia大陆。

尽管游戏形式的创新令人耳目一新，但你并不会因此而对其操作感到陌生。游戏采用第三人称追踪模式，操作只需鼠标，通过点击可以做所有事情，当然，



为了方便，快捷键还是必要的。《创世纪》经过9代的进化，总结出了一套完善的操作方法。在熟悉这些操作后，你就能去闯江湖啦。

《创世纪Ⅸ》不仅有漂亮的画面，还有着动人的情节。主人公Avatar为了打败大魔王，要在这片充满危机的大陆上奔波，直到让人们恢复8种美德。可能你会觉得有些老套，但真正的《创世纪》迷谁会在乎呢？《创世纪Ⅸ》的出现又为角色扮演带来了新的能量。

三国伏魔

游戏类型：角色扮演

出品：协合多媒体

系统配置要求：奔腾133、32MB内存、WIN9X

也许很多人认为名著是好的，所以沾上名著也是好的，于是借名著余威给自己撑腰的游戏总是层出不穷。诸如：《三国志》、《西游记》、《金庸群侠传》……此间固然不乏优秀作品，但大多只是在名著的光辉照耀下苟活一时，不出一两个月，就尘归尘、土归土了……（名著依然屹立不倒）



暂且不说《三国伏魔》的内容如何，名字就有够失败，听起来象是把三国和封神搀到一块。其实，把一部好的小说搬上电脑是很好的事（当然，制作要够水准），但从内容上进行大幅删改，甚至只借用角色名字就不值得提倡了。

“借鉴”和“糟蹋”的含义就差在成败之间，玩过《三国伏魔》就会有更深的体会。《三国伏魔》不仅在名称上“借鉴”了名著，内容也取自经典。如果说赵云、貂蝉、刘备、曹操的大名还不能打动你，那对DIABLO你总不能不动心了吧？《三国伏魔》的操作方式基本和《暗黑破坏神》相同，是典型的A－RPG，“一鼠走天下”倒是很方便，只是人物走起路来的样子总是怪怪的。

作为“创新”，《三国伏魔》的情节就和《三国志》大不相同了。主人公是个叫什么“古风”的（要是没记错的话），和赵云呀貂蝉什么的一起闯江湖（具体情节有些古怪，不说也罢）。游戏中的敌人可不是强大的魏军或是凶猛的夷人，而是在西方游戏里常见的妖魔鬼怪，不过换了名字，显得有那么些乡土气息。游戏的音效有些夸张，让人怀疑是不是声卡坏了，不过不用担心，笔者的声卡至今完好无损。

要是你不嫌搞笑，玩玩《三国伏魔》也没什么不可，只是面对这么个大杂拌儿，不知说什么好，盼望国人的游戏有朝一日能突出重围，也让我们这些支持者喘口气。

3D梦幻组合
让您梦想成真
（三）

在这个科技日益发达的时代，电脑已成为人类不可缺少的帮手。在电脑起步较晚的中国，越来越多的朋友准备或已经配备了自己心爱的机器，DIY一族在中国就这样崛起了。Do it yourself是DIY一族的追新精神，但怎样用较少的投入，在品牌繁多、质量参差不齐、价格更是波动频繁的电脑配件市场挑到自己称心如意的绝佳组合？这是让每个DIYer头疼的一个关键问题。

现在这个问题再也不会让您头疼了，您会发现买电脑原来也是一件简单有趣的事情。广州昂达电子有限公司在喜迎千禧之际，针对市场实际，向广大DIYer们特别推出三款具有代表性的套件组合，以满足不同客户群的不同需要！这三款套件分别是黄金、白金和钻石套件，上两期已经为大家介绍了性价比极高的黄金套件及工作娱乐两相宜的白金套件，很多朋友看完介绍后都纷纷到经销商处咨询钻石套件的配置和性能特点。大家不要着急，本期我们就将介绍平面设计或顶级发烧用机——钻石套件。

钻石套件

平面设计或顶级发烧用机

配置	型号
主板	Iwill(艾崴)DBD100
显卡	ELSA(艾尔莎)影雷者X/32M
声卡	Aureal（傲锐）SQ2500
CPU	Intel PIII 450×2
硬盘	15G
ATA-66	艾崴SidePro 66
内存	64M
光驱	飞利浦6X DVD
软驱	普通
显示器	17"
机箱、电源	高档
键盘、鼠标	高档
音箱	4.1
立体眼镜	ELSA(艾尔莎)3D雷眼
NEW 可选配件	Iwill（艾崴） SLOCKET II

主板是整台机器的平台，相对而言，CPU、硬盘质量差异性很小，且选择余地也不大（全世界就Intel、AMD、Quantum、Seagate等那么几家厂商），主机板的好坏很大程度上决定了整机的性能和稳定程度。艾崴在台湾素有主板专家的称号，其研发能力在台湾首屈一指（全世界绝大多数主机板都是台湾生产的），最近还率先推出了Intel 840芯片组的主板（不过这是专门为高档服务器设计的）。艾崴主板集易用和稳定于一身。本套件选用的艾崴DBD100是入门级图形工作站或服务器的首选。拿它同艾崴的旗舰产品DBL100来对比，原来只是略去了Ultra SCSI-2接口部分。如果配两个艾崴SLOCKET II转接卡，CPU改用双赛扬，性能几乎一样出色，成本却下降不少，真称得上是物美价廉。

Iwill（艾崴）DBD100

1999年的个人电脑处理器市场已是风云变幻，而随着2000年的来临，Intel、AMD以及则收购Cyrix的VIA，都将推出自己新一代的CPU，他们将在各个阶段的市场上杀得天昏地暗。

Intel首先将发表.18技术制造的Coppermine（“铜矿”），并会采用FC-PGA封装，即采用SOCKET 370结构，而且INTEL明确表示未来将把PIII全面带入SOCKET 370，这是否意味着所有SLOT 1的主板都会丧失升级能力呢？答案是否定的，用户仍然可以使用转接卡的形式来实现升级。但是不是所有的转接卡都可用370“铜矿”呢？答案又是否定的，由于“铜矿”使用.18技术，所以具其核心电压采用很低的1.6伏，这意味着普通的转接卡不能加“铜矿”。

针对以上情况，艾崴公司特别推出全新转接卡——SLOCKET II。SLOCKET II是市面上最早出现的"铜矿"转接卡，它秉承艾崴一贯的作风，做工精细、品质出众、用料实在。它不仅可以转接"铜矿"，而且可以转接普通赛扬和Intel即将发布的100Mhz总线的新赛扬，更提供CPU核心电压调节功能，能让CPU在超频时发挥自己最大的潜力。艾崴转接卡最大的特色在于卡的外面使用类似P III的黑色塑料封装，试想当您的朋友把赛扬当成P III时，那感觉……哇噻！反正够玄的。艾崴的转接卡肯定是您心爱的370 CPU最好的家！

Geforce 256 芯片推出后，评测室发现许多品牌的Geforce 256显卡都长得一模一样，原因何在？原来NVIDIA的新贵Geforce 256 号称GPU（即Graphic Processing Unit），复杂程度与Pentium III不相上下，大部分显卡厂由于研发能力有限，只能用公板。艾尔莎显卡以其十余年的功底，在NVIDIA的紧密配合下推出的影雷者X/32M与普通公板有什么不同呢？首先，现在芯片发热量越来越大，再加上DIYer酷爱超频，艾尔莎显卡为此率先在业界引入了超频卫士（Chip Guard）：（1）影雷者X内置风扇转速和芯片温度监控，无论超频芯片温度过高还是风扇运转异常（如极端情况下，机器做渲染一整天，但机箱通风不畅，且环境温度很高，显卡芯片温度就可能超过其正常工作许可），超频卫士都将自动让芯片降频，并发出报警讯号。有艾尔莎超频卫士时刻为您监控，即使万一风扇故障，影雷者X超频亦无芯片过热之忧。（2）超频时如超过芯片的极限会引起机器死机，如采用普通显卡必须在安全模式下重新调整显卡设定，而且还不一定能成功，超频卫士则会自动让显卡回到超频前的设定。您说棒不棒？选择影雷者X/32M还有个重要的原因，就是它支持ELSA的3D雷眼立体眼镜。这款立体眼镜多次入选《电脑报》的“最佳配机方案”，并被描述为“将3D画面还原成立体的画面，让感官上的享受又上了一个台阶”、“会给视觉带来强烈的震撼，在玩游戏的时候更能体会到身临其境的感觉”。喜欢3D游戏的您不妨配上一副，体验一下ELSA带给您的视觉新感受。

艾尔莎 ELSA

ELSA（艾尔莎）影雷者X/32M

多媒体可不能没有声卡，Aureal（傲锐）SQ2500声卡可能听说过的人并不多，但提到A3D，相信绝大多数电脑爱好者都有所耳闻。那么什么是A3D呢？A3D是3D音效（即声音有上下左右前后之区分）的标准之一，换句话说，A3D可看作Aureal 3D的缩写，原本是为美国太空总署（NASA）培训宇航员设计的，现在已成为目前最多游戏开发商支持的标准。

飞翔鸟硬件天堂有一篇文章如是说，“我不希望在游戏时看到屏幕发红才知道敌人已经在身后暗算了我”，如果您是这样的发烧友，Aureal Vortex SQ2500将是您买声卡的不二选择！SQ2500基于傲锐原有的Vortex2 AU8830芯片，此芯片获选为Computer Gaming World“全年度最佳硬件”，576音波合成器，内置10段频带宽硬件立体声均衡器，内置同轴S/PDIF数码输出接口，不需外加子卡，27点插值的采样率转换，16个音频流（含60个墙反射）更有效支持A3D2.0（声波追踪：反射与吸收音），76个音频流的DS3D加速能力，频率响应20Hz~20kHz，CPU占用率之低让人不敢相信。您可选择使用耳机、2个或4个音箱，尽情享受Aureal Vortex SQ2500为您带来的超品质3D音效技术！

AUREAL

Aureal（傲锐）SQ2500

发烧机型当然要配前卫配件。本套件一步到位，直接选用最近上市的飞利浦6X DVD，免除不久后又要将光驱升级的麻烦。飞利浦DVD全部在日本生产，精良的工业制造技术和精细的工艺流程控制，保证飞利浦优异的产品质量和超长的使用寿命。飞利浦6X DVD特有硬件误差纠错系统以及卓越的防尘性能，保证机身内部部件使用寿命。

评语：钻石套件适合CAD/CAM，平面设计或顶级发烧机型，整套装机成本约为17500元。

热卖活动正在进行，请密切留意北京、上海、广州三地各大电脑城预告

ON-DATA E-mail:3Ddream@21cn.com www.wonder.com.cn

销售热线：020-87631327
技术热线：020-87582151

广州昂达电子有限公司

北京思创未来	（010）62571335	上海泓申	（021）54900511	重庆四维	（023）68622652
河南汇科	（0371）3973140	南京新华海	（025）3350606	成都骏达	（028）5540602
西安瑞力	（029）5516157	杭州华清	（0571）8828820	成都新达	（028）5572389
沈阳天诚	（024）23921851	温州科教	（0577）8845133	厦门坤威	（0592）2233448
大连拓金	（0411）3645368	合肥联强	（0551）3662120	福州大同	（0591）3315789
大连仙童	（0411）3632591	南昌联众	（0791）6292748	福州尼普顿	（0591）3315708
哈尔滨中天	（0451）2541565	南昌拓金	（0791）6233549	长沙时远	（0731）4148901
长春开创	（0431）5624734	云南华正（震）	（0871）5148737	南宁怡隆	（0771）5315580
武汉蓝星	（027）87561543	贵阳成冠	（0851）5812390	广州金硕	（020）87593054
武汉华兴	（027）87641013	贵阳万盛	（0851）5867412	深圳信昂	（0755）3681571
上海国微	（021）54900349	重庆八达	（023）68790391	湛江华科	（0759）2286370

“我是一个孤独的机器人，在未来的钢铁都市中，只有我一人在孤独地战斗着。四周都是一望无际的黑暗和数不清的敌人，我要靠我手中的武器活下去，完成我的任务，拯救身处水深火热中的人们……”

这就是我们这部游戏的主角——零号机器人的开场白。

机器奴隶

钢铁都市中de英雄

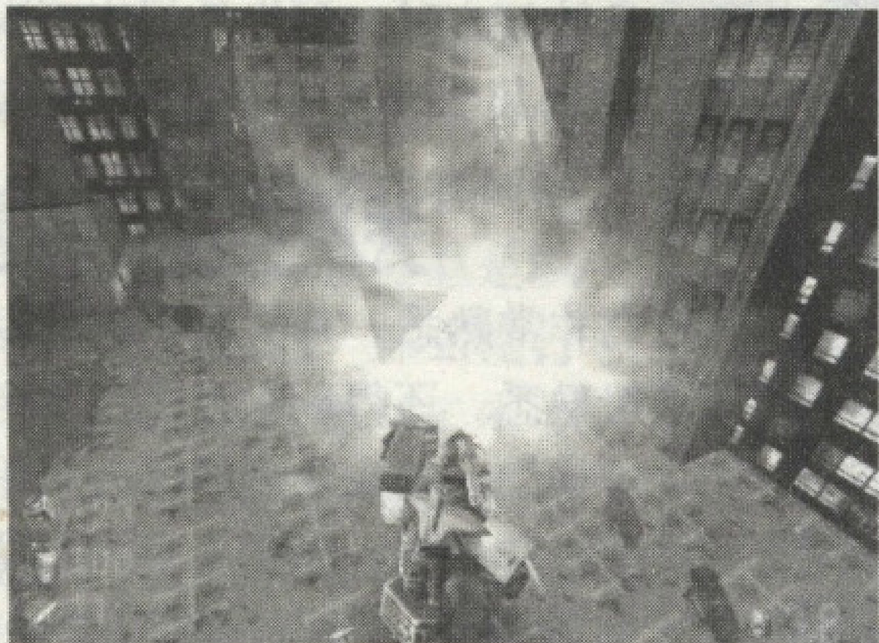
SLAVE ZERO

北京 枫客轩工作室

500年后的未来

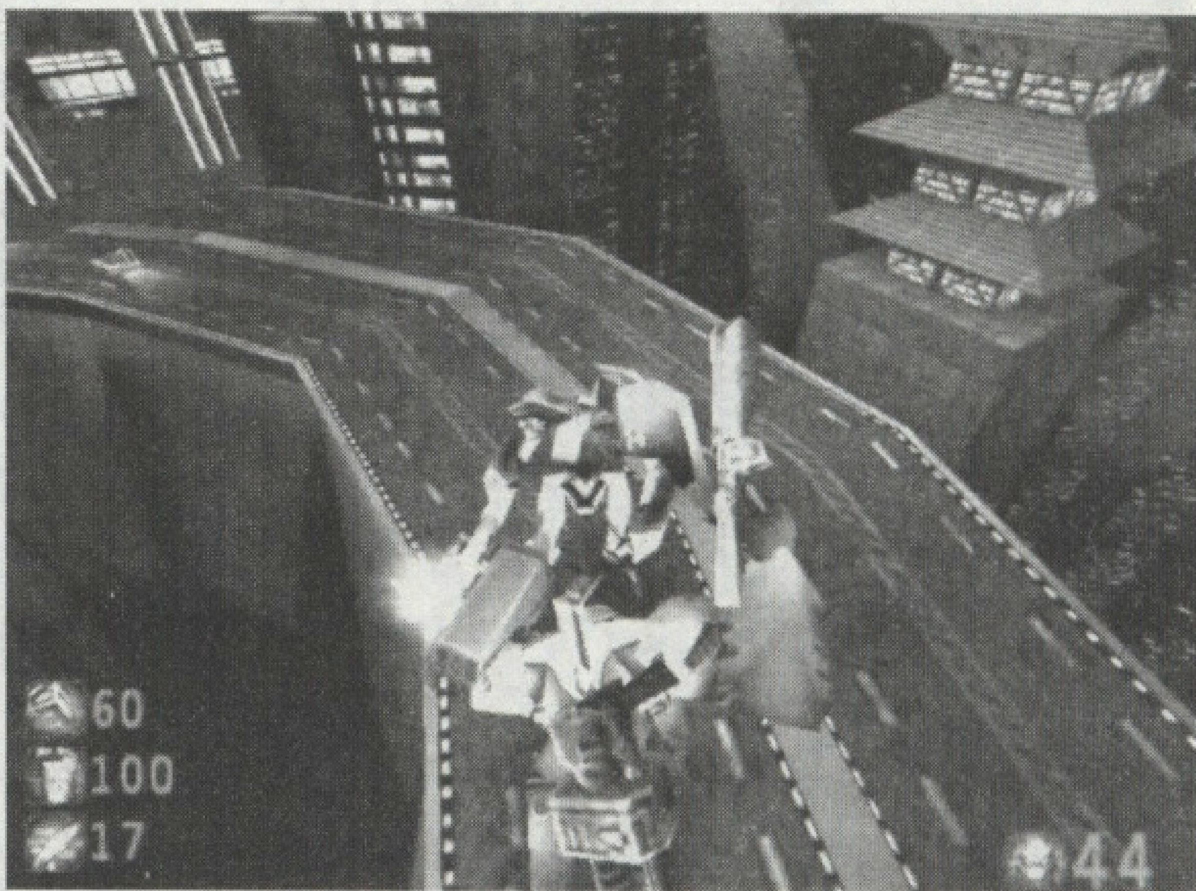
也弄不清是个多坏的坏人了，反正就是这位SovKhan统治着最初的联合王朝，通过他的权力手杖——那令人惊讶的垂直城市——Megacity S1-9。作为一个强大的用于军事、工业生产的联合体，S1-9向它四周的郊外喷涌出大量神秘和致命的污染物，从而形成一个由几英里深的有毒废物冲刷成的巨大平原。

守卫者，血统起源于因智慧和身体而著名的古老武士牧师部落，发誓要毁灭邪恶的Megacity S1-9并击败残暴的SovKhan。不过我们正义的守卫者现在被放逐到了“吸管”中，一套污水处理的复杂设施，在那里他们已经建造了一个隐蔽的装置，能够不断地展开新式的进攻。但是无畏的守卫者仍然无法与SovKhan的军队——战争机器（包括野蛮的哨兵、巨人以及破坏性的奴隶）相提并论。这种战争机器“出生”于一个联合体，它包括：受控制的胚胎、金属的骨架，和神秘的neutronium (NTR95879)生长化合物——黑暗物质。在12个小时内，胚胎诞生的奴隶将完成他们的妊娠周期，从坦克中出现，做好战斗的准备——这要归功于神秘的黑暗物质的奇特功效。



奴隶们缺少的是守卫者意志的力量和聪慧。守卫者们缺少的是巨人机器人的体积和能力。绝大多数人类的头脑太脆弱，无法控制奴隶，但是经过严酷训练的守卫者也许就是例外。

守卫者要设法偷来一个奴隶单元，并调整到最



佳的方式来控制他们，从而达到人与机器的完美结合。你是守卫者们的最后希望，或许就是整个人类的希望。你必须控制这些畸形战斗机器中的第一个。你必须成为零号机器人TM。

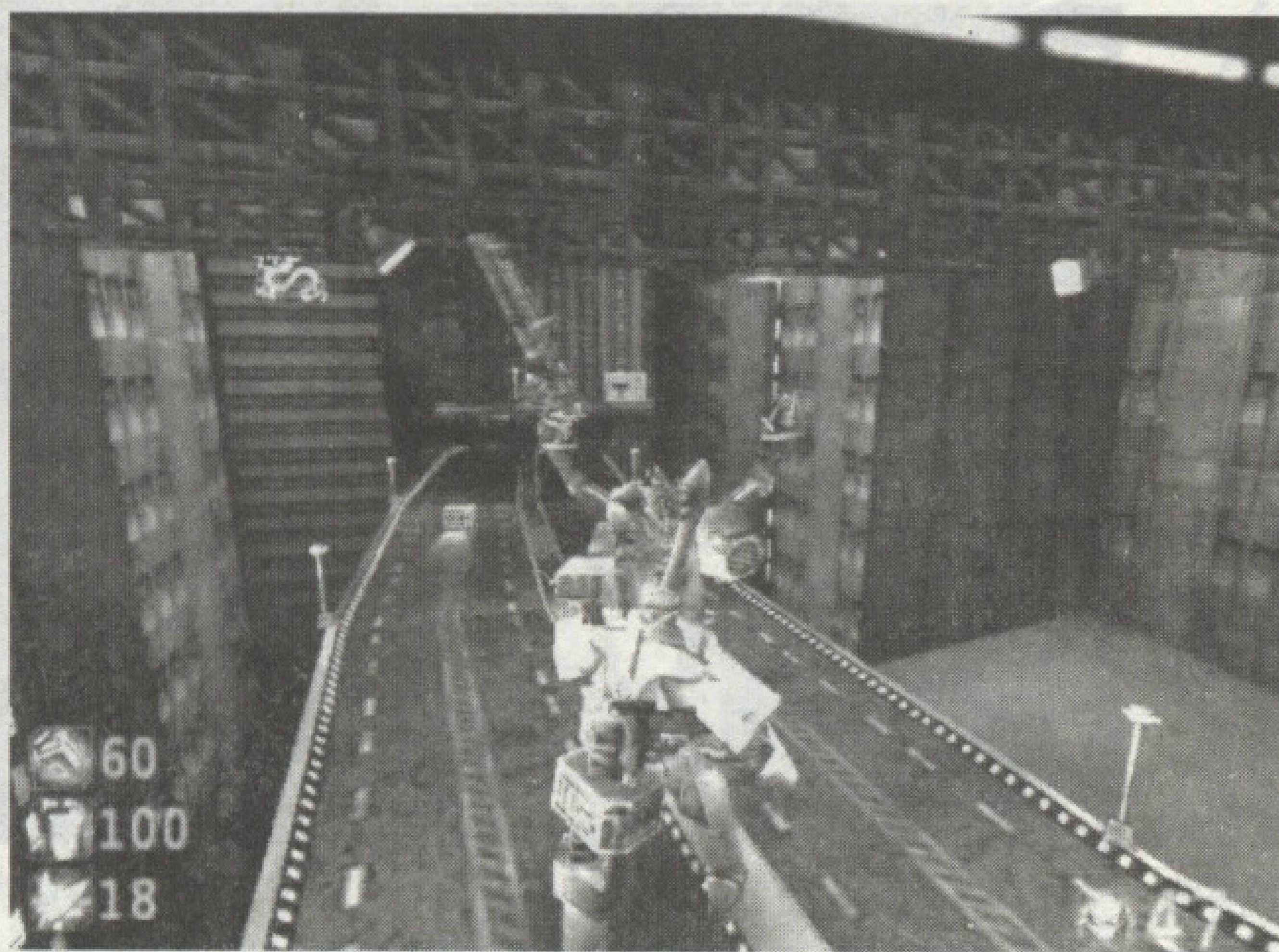
超现实的画风

如果你看过电影《乌鸦》、《蝙蝠侠》或是《机械战警》，那么你一定充分体会过了那种美国式的、以黑暗为主要格调的超现实画风。同样，你在《机器奴隶》中也可以看到这种用黑色营造出来的世界。未来的城市是一座钢筋混凝土的森林，这里空间之大绝对超乎你的想象。你，零号机器人所在的这个平面，既不在最高处也不在最低处。所以你向上只能看到黑沉沉的天空，向下也不知道地面离你有多远。这样长的纵向长度再加上黑色的渲染，能够实实在在地让你感到自己的渺小与无助，虽然你的周围有着各式各样的建筑，且时刻在与敌人作战，但是你却无法为自己所在的空间进行定位，你会觉得自己是孤独的。这就是游戏的空间感和黑色——游戏的主色为你带来的震撼。

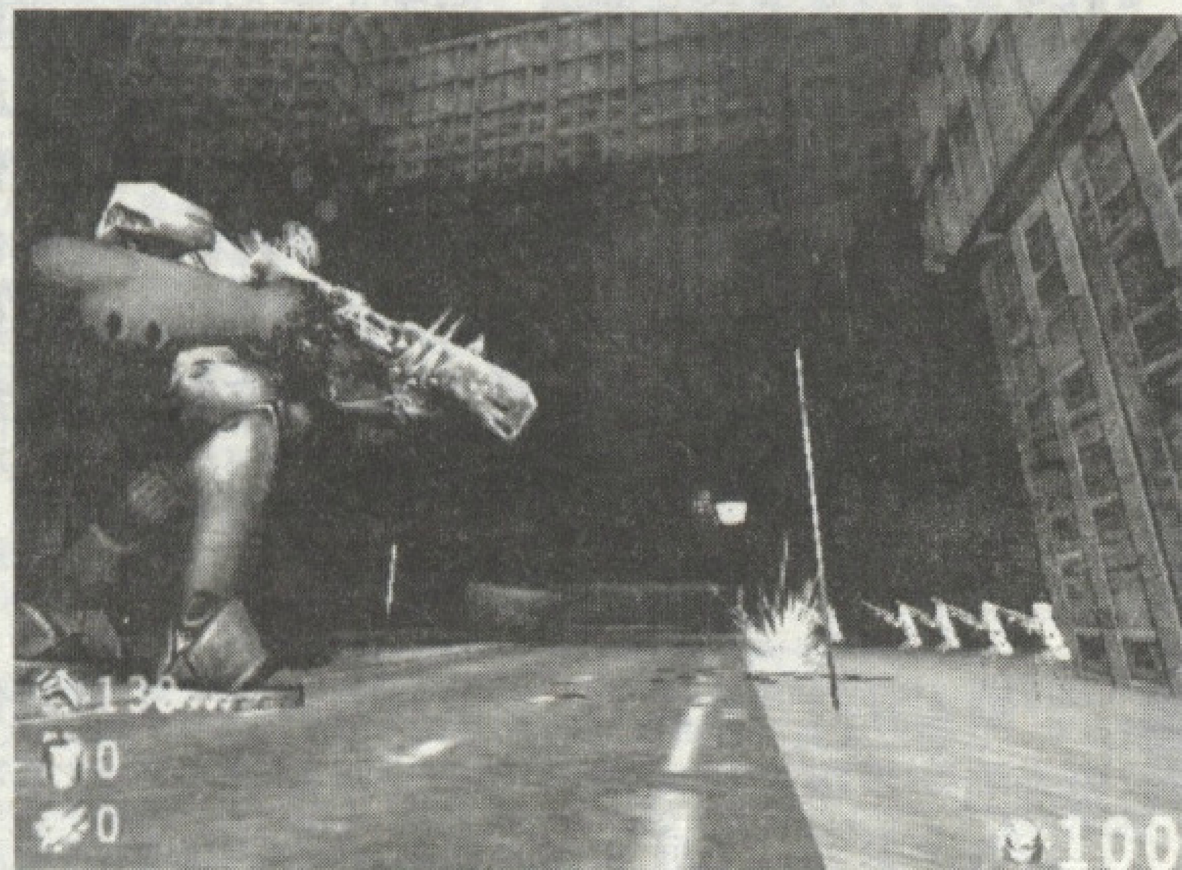
极佳的画面效果

刚才我们只是谈了一下游戏的画风，下面我们要来看一下很多玩家最为关心的画面效果。记得有一次我去参加一个展览会，当时还是G400刚刚发布

的时候，我便来到Matrox的展台前，想看看G400的风采。在老远我就看到了一幅游戏效果对比画面，当然是G400和当今流行的另一块著名显卡的比较了。画



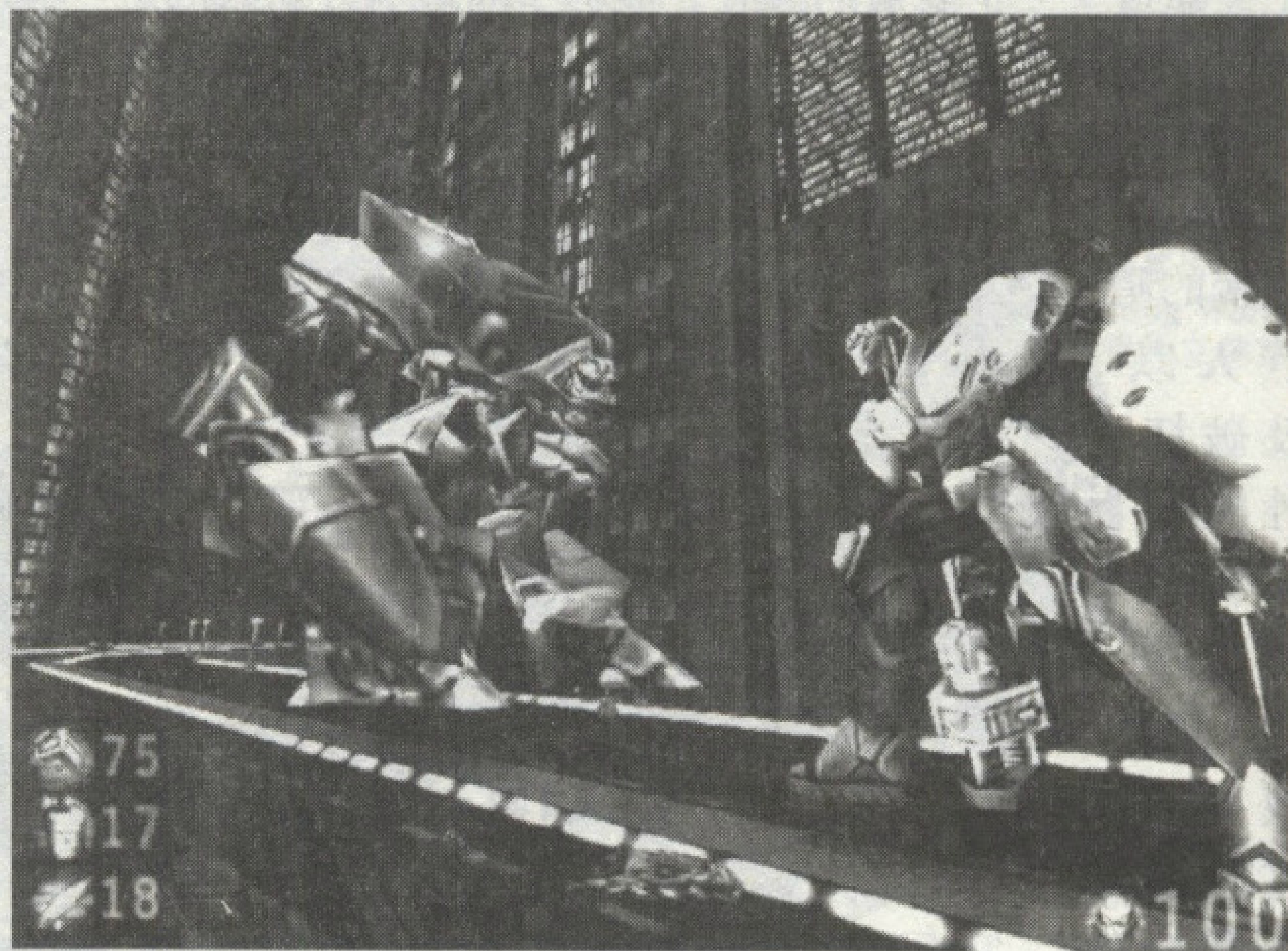
面的主角是一个机器人，由于G400支持凹凸映射，所以不仅这个机器人身上的纹理十分清楚，而且色彩也极为真实，以至于我看过第一眼就把这个机器人的样子给记住了。呵呵，大家可别误会，我这里并不是在为G400做广告，我的目的是让大家来猜一猜，这个机器人是谁？BINGO！这个就是我们这部游戏的主角——零号机器人啦。因此，不用我多说，大家对游戏的画面效果肯定也应该有个大致的了解了吧。除了能够支持G400那硬件加速的凹凸纹理，游戏在色彩运用和光影效果上也是十分出色的。这里特别要提出的就是游戏的光影效果，由于游戏中主要的活动就是作战，所以这些未来武器在发射、飞行和集中目标时的效果便尤为重要，玩家们在游戏中可以看到，零号机器人使用不同的武器，相应的效果也是十分不同的。特别是在使用最高级的导弹——跟踪导弹时感



觉最爽，玩家只要看到红色的方框锁定目标后，就可以朝着任意方向发射导弹了，接着你就会看到一道光环直奔目标飞去。跟随导弹划过的那一道美丽的光弧，“轰”的一声，敌人从你的眼前消失了，取而代之的是一团慢慢散去的烟雾。怎么样，这种效果够棒吧！其实这只是众多效果中的一个例子，玩家要是能够细心玩过游戏的话，肯定能更多地感受其画面的精彩。

惊心动魄的音效

它的每一步都是那样震撼人心，当我第一次玩这部游戏时，零号机器人给我的最大感觉便是如此。当你以第三人称追尾视角进行游戏时，你会看到它那大步如飞的样子，而每一只脚落在地上发出的声音，都让人感到好像四周的地在晃动。可以这样说，沉重的脚步声就是《机器奴隶》的最大特色。当然，除此之外，游戏中的其它音效对于玩家进行游戏也是有着很大帮助的。比如



说，武器发射和导弹爆炸的声音，它们都可以帮助你确定敌人的方位。特别是当你听见导弹划过空气所发出的声音由远及近地飞过来，而同时你又没有看到发射导弹的敌人身处何方时，那你最好离开现在所在的位置，因为这一定是某个敌人在你的身后偷袭你呢！

非常熟悉的操控

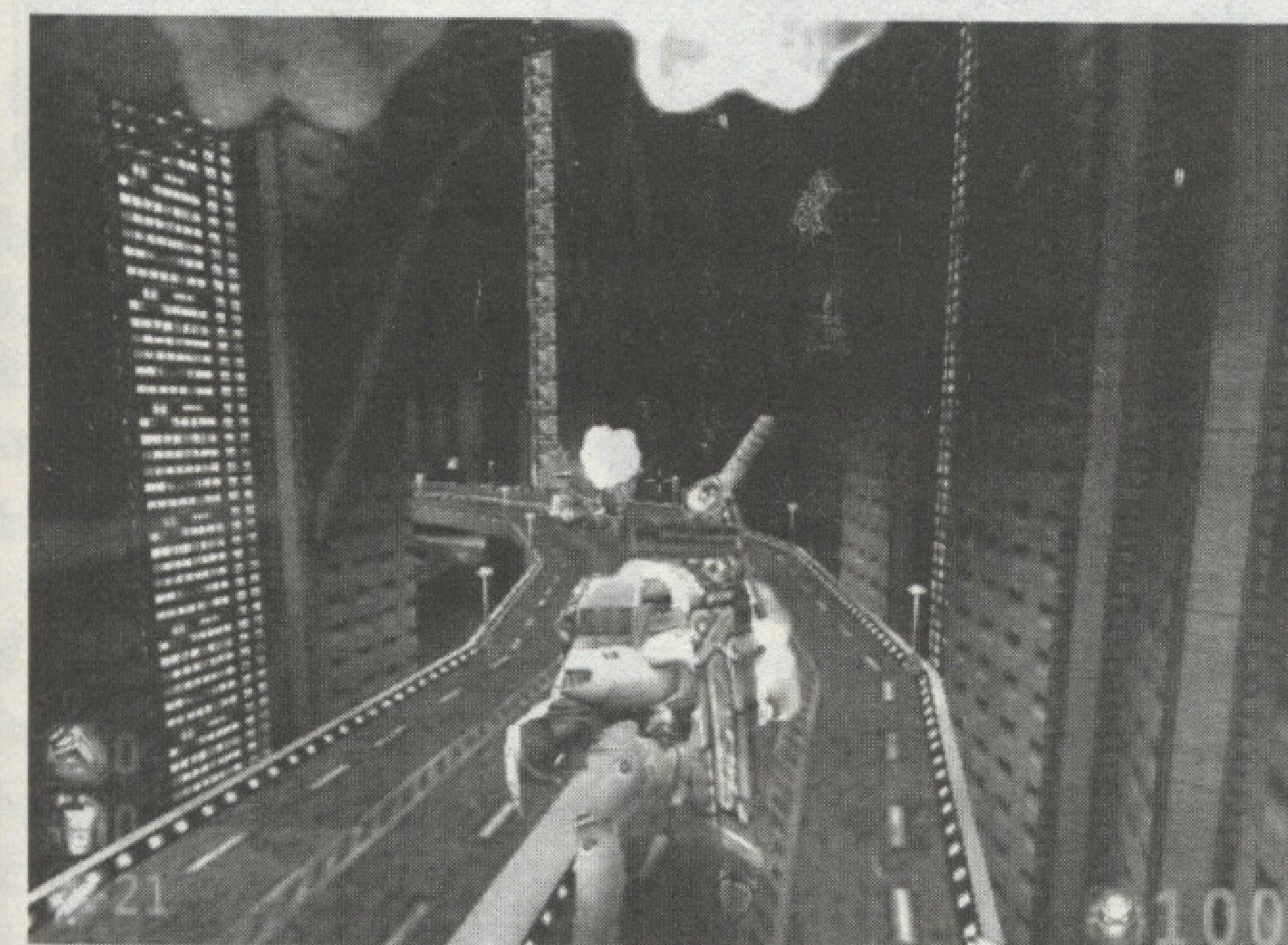
说它非常熟悉，其实并不会像以前玩Quake Too类游戏那般熟悉，还得玩家自己将它定义成最熟悉的操控方式，这样战斗起来才能够得心应手。由于鼠标能够担负起发射枪和导弹、以及上下左右调整武器发射方向和移动方向的重任，所以玩家只要让键盘来完成前后移动、左右平移、跳跃和换武器这几个任务就行了，这样

既不会用上你所有的手指，也不会让它们都闲着。如果玩家使用像上面所介绍的热键安排方式，定能够早日通关。

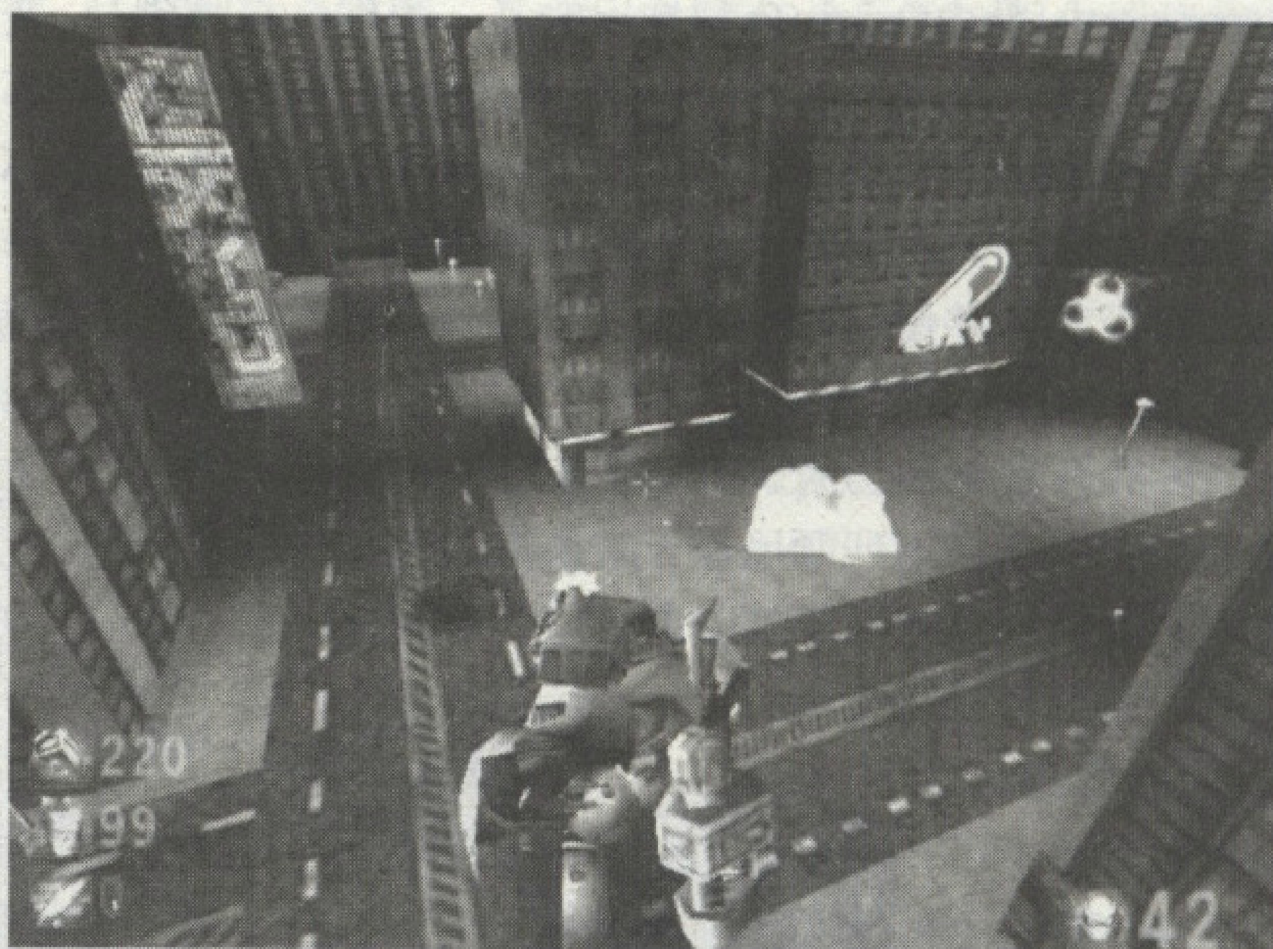
在与敌人作战时，恐怕玩过Quake Too类游戏的玩家就比较吃香了。因为在这里打仗就和在《Quake Ⅱ》中进行对人对战的打法差不多，对付敌人比较基本的方法就是绕着它们平移（鼠标要不断往与平移相反的方向移动，这样才能将枪口一直对着敌人）加跳跃，同时不断地对它们开枪。虽说这种打法难度略微高了一些，但却十分奏效，有的时候我可以不损一丝毫发便将敌人的大家伙搞定。

比较弱智的AI

现在很多游戏都以对手AI的强大而著名，比如说《帝国时代Ⅱ》这样的游戏。它的难度让人觉得好像电脑是在作弊（其实就是在作弊），但是，《机器奴隶》确实有点与众不同，因为你在游戏中很少能碰到



特别厉害的对手。穿插在整个游戏中的所有敌人，几乎就没有几个能禁得住你几发导弹的，基本上一炮一个。就算有的敌人会厉害一些，但是它那笨重的身躯使得成为玩家训练自己技术的最佳标靶。不过还好敌人一方有那些飞在天上的机器人，它们算是为自己那些不争气的同胞们挣回点颜面。这些家伙确实有两把刷子，当它们飞在空中的时候，位置总是飘忽不定，你要用机枪打它们的话，那么没打几枪它们就跑了，反而你自己却中了不少枪；而要是用导弹的话，恐怕从你发射到导弹击中它们这一段时间，它们早就换地方了。它们真的是些厉害的角色吗？其实不然，对付它们只要使用激光武器便能迅速搞定。还记得在你弹药那三栏的中间一栏吗？这就是你的激光武器，你可以将你的机枪切换为激光武器，然



后只要你一发射，它便会立刻击中敌人，而且不需要一两秒钟，空中的那个家伙也就变成炮灰了。嘿嘿，这样看来敌人确实有些不堪一击呀。但是玩家一定要小心，可千万别大意了，有句话说得好，“三个臭皮匠，顶个诸葛亮”，敌人虽然单兵作战的能力要比你差很多，但是一旦它们一拥而上那你可就不太好办了，毕竟在这未来的世界中只有你一个人孤军奋战吗，因此还是小心为妙，可别阴沟里翻船。

说了这么多，还没有给大家谈谈这部游戏的制作公司呢，它就是最近佳作连连、大名鼎鼎的Infogrames。从早期的《鬼屋魔影》，一直到最近的这部《机器奴隶》，Infogrames为我们这些铁杆玩家们带来了很多不错的游戏，特别是这部游戏，更是以其优秀的画面效果成为又一部用来测试3D加速卡的游戏，看来喜爱玩动作类游戏的发烧友又可以大过一把瘾了。

总评 87

制作	Infogrames	类型	第三人称视角射击
发行	Infogrames	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面

音响

操作

剧情

娱乐



不朽传奇的终结

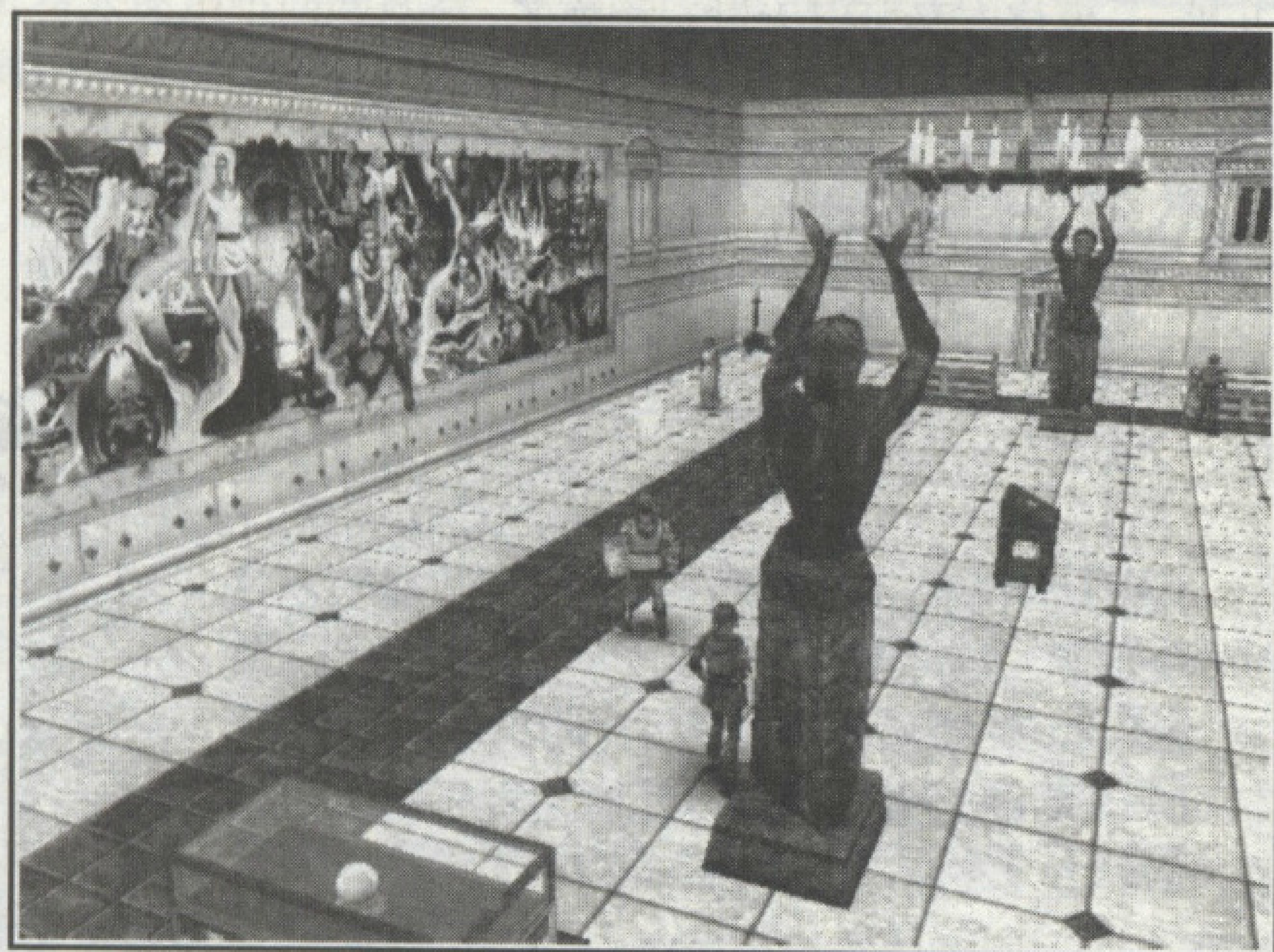
北京 枫茗轩工作室

作为具有悠久历史的《创世纪》系列游戏的最终章——《创世纪IX——升腾》（Ultima IX: Ascension）是由Origin公司推出的又一力作。自《创世纪I》面市至今的20年时间里，Origin公司已先后推出了10部该系列的作品。在这段漫长的时间里，Ultima系列作为一部出色的RPG系列巨作吸引了无数忠实的玩家，并使它的创作者Richard Garriott成为历史上最成功的RPG游戏创作人。

这部开发制作历时5年的游戏向我们讲述了英雄Avatar再次回到不列颠尼亚大陆扮演救世主的角色，为人们重新找到已失落的谦卑、诚实、同情、勇猛、奉献、公正、荣誉、精神共8种美德，再一次也是最后一次击败邪恶的Guardian的故事。这一次，被召回不列颠尼亚大陆的Avatar发现整个大陆已经陷于巨大的灾难之中。在《创世纪VII——黑门》中曾现身的邪恶化身Guardian已经洗劫了整个大陆，并通过分布在各个地区的巨大的恶魔之柱使大陆上的人们走向了邪恶与堕落。Avatar的主要任务就是要集齐象征8种美德的符石并将被亵渎的美德神殿恢复原样，才可以再次唤醒沉睡在人们心中的真诚与善良，不列颠尼亚大陆才能获得真正的拯救。



Avatar阔别不列颠尼亚大陆已经将近20年了，这里如今已物是人非，一切都随着时光的流逝而变得七零八落。本来，不列颠尼亚大陆的人们不会忘记Avatar和他所作过的英雄事迹，他的故事依旧被大陆的游吟诗人所传颂。但这次，重返故地的Avatar发现光阴已经淡薄了人们对他所做过的一切成就的认可，他曾经无私教诲人们的美德似乎已经不复存在了。首先，Avatar发现Britain——这块大陆的首都，这个充满真诚和善良的城市，现在已经沦为由自私、冷酷的贵族阶层所统治下的无情之地。Britain的市长已经宣布城里的穷人将被送往南边的Paws村庄，还为自己及其属下辩护，说市长将为此不再会被那些生病，不健康的人所打扰……从这些虚伪的言词中，Avatar沉痛意识到这里的人们心中已经失去了什么，更令他震惊的是不只是Britain在20年间已经完全改变，事实上Britannia大陆的8个城市的人们都已经走向了堕落。于是Avatar开始着手调查此事，不久他就开始怀疑那些从地底穿透地面并伸向天空，高高矗立的非自然力形成的畸形火山岩石柱。的确，Avatar所发现的出现在整个大陆各地的8个类似的石柱，恰恰是影响人们心智的症结。但是这个新的发现只不过是Britannia大陆邪恶从生问题的冰山一角而已。



相信玩过《创世纪Ⅶ——黑门》的玩家一定对里面邪恶的Guardian记忆犹新，这个家伙为了召唤出自己的本身而在Britannia大陆建立起了一个披着神圣外衣而实质却异常邪恶的教派组织——“Fellowship”，并想通过这种途径达到彻底摧毁现有王国，重新建立属于邪恶的王国。但这个计划被Avatar识破并成功制止。而现在



看来那只不过是微小而短暂的胜利。因为，现在大陆上矗立着的8个使人们道德沦丧的恶魔之柱就是Guardian的又一杰作。他在《创世纪Ⅸ——升腾》中已经成为Avatar所面对最强大且最难对付的对手，因为他无所不在且几乎是无所不能的。

面对当前的困境，Avatar必须找到彻底解决这个问题的方法。而与此同时，Guardian心中似乎有了更邪恶的计划来对付不列颠尼亚大陆及其人民。美丽的不列颠尼亚大陆的世界似乎已经成为正邪双方的一个巨大的赌注，而且无论Avatar或Guardian 都不会轻易妥协，于是《创世纪Ⅸ——升腾》就成为整个《创世纪》系列中最具震撼力的，气势最为磅礴的史诗般的正邪大决战。不仅如此，《创世纪Ⅸ——升腾》的推出，还赋予了该系列游戏更为深刻的内涵，因为事实上该作已经超越了其最初纯粹的正邪之争。尽管在《创世纪Ⅸ——升腾》中，击败Guardian仍是Avatar最主要的目的，但比这更为重要的是如何让Britannia的人民知道他们背弃美德所犯下的错误，并引导他们重返正途。由于该作是整个《创世纪》系列的终结之作，这就意味着这也将会是Avatar最后一次拜访不列颠尼亚大陆，因此Avatar不能象从前一样只是展示自身所具备的美德，他还必须帮助人们学会并维护好它。只有这样，当Avatar离开后，不列颠尼亚大陆的人民才能照顾好自己。就象欧洲古老的箴言所说：“教人捕鱼，他这一生就不愁食物。”认识到这个道理，Avatar知道在最后的旅程中他将肩负起更为重要的责任。

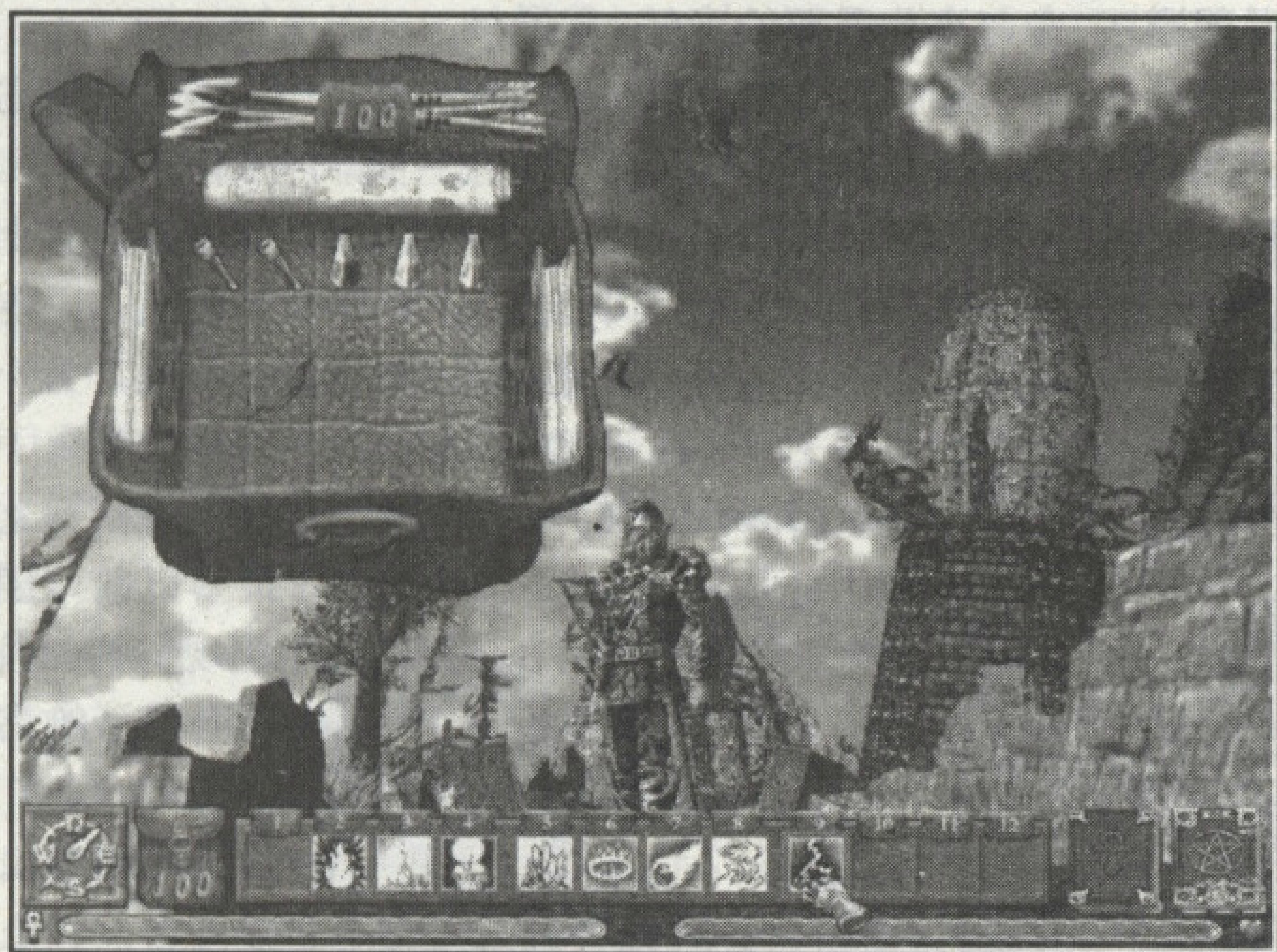
在该游戏中，Avatar所有的老伙伴，昔日的战友都将会重新出现在玩家的面前。他们有制弓师Iolo、游侠Shamino、牧羊女Katrina以及骑士Geoffrey。其中除了Iolo的形象可能会和以前有所出入外，其他都是玩家熟悉的面孔。另外象昏君Blackthorne，这次彻底变成了Guardian手下的一名将军，负责指挥精锐龙骑士部队Wyrmguard。总之，许多以前《创世纪》的角色都会在这部游戏中出现，其中当然也包括愤怒的Lord British和会说话的马Smith，玩家也将有机会与各式各样的角色打交道，从Zahn the Gargoyle皇后到醉汉Rand，同时也有机会与各个新盟友会面，象Lord British的管家Hennington及Raven，他们会在玩家需要乘船旅行时伸出援助之手。可以说这部游戏为玩家提供了一个《创世纪》“全家福”。随着Avatar的足迹遍布不列颠尼亚大陆，玩家发现某些场景发生了改变：Lyceum的大图书馆不见了，而且巨城Jhelom也不见了。取而代之的是Valoria，一个有城门的城镇，在那里住着一群



自称要成为勇士的懦夫。Avatar必须拜访所有的地下城，Hythloth仍旧是邪恶怪兽的巢穴，而从前被称作Wrong的地下城已经被改建为不列颠尼亚大陆的恐怖监牢。

就象Avatar必须以新的方式去拯救不列颠尼亚大陆一样，《创世纪Ⅸ——升腾》也以新的视角诠释他

的这段旅途。这部游戏采用第三人称视角技术，而不同于以往俯视角度的设计。尽管创世纪迷们已经为这种改进唇枪舌战了好一阵子，因为有观点认为这样的



改动无法实现俯视角度所展现给玩家的壮丽的场景以及Britannia大陆的规模。但这种第三人称视角的设计优点也是显而易见的，比如Britannia能以比以前更细致入微的场景展现在玩家面前。在游戏中，整个大陆的概貌和具体的建筑及色彩，都是承袭自《创世纪Ⅶ》中的维多利亚式风格，三维构图及全新视角可以让Avatar仔细观察自己所处的环境。《创世纪》系列的每一部都把目标定为创造出比前一部更扣人心弦的动人世界，而《创世纪Ⅸ——升腾》则继续把这一传统发扬在不列颠尼亚大陆上。同Looking Glass工作室的《地下创世纪》(Ultima Underworld)相比较，更加精细的局部场景。天衣无缝的大场景交替，《创世纪Ⅸ——升腾》的场景给了玩家良好的连续感以及雄伟壮观的视觉感受。

尽管游戏确实呈现了比从前更自由的感觉，但决不会象其它的角色扮演游戏一样使人迷失在错综复杂的故事情节中，相反在游戏中几乎不会有让Avatar去做一些毫无意义的事情的机会。而且即使玩家暂时偏离主线，也会由于游戏不会给玩家随意漫游各地的完全自由，某些地区必须要先达成先决条件才能前往的设定而很容易使情节继续发展。

当玩家扮演的Avatar走进一个吉普赛小屋，会被问及一些有关道义上的问题。玩家的回答将决定Avatar在旅程开始的时候所具备的技巧，倾向“勇气”和“正直”的个性会使Avatar成为强壮的勇士，而“智慧”则与“魔法”有关。在游戏的过程中，玩家还会欣赏到美妙的音乐，而所有的《创世纪》主题乐曲都是由令人惊叹的交响乐曲组成。由Origin配乐老手George Oldziey所谱曲，《创世纪Ⅸ——升腾》的配乐包括了超过20首、由60人交响乐团所演奏的乐曲。《创世纪》系列的玩家除了剧情以外，也都会很欣赏游戏中史诗般的音乐，而《创世纪Ⅸ——升腾》也应该能以更宏伟及更美丽的音乐来延续传统。《创世纪Ⅸ——升腾》尝试着要消除许多玩家在过去系列中所经历过的挫折感，此举是为了使游戏更能吸引资深《创世纪》迷以及新一代的《创世纪》玩家。游戏中的战斗并不复杂也没有不必要的困难，攻击只包括简单的攻击或防御指令。但是随着不断应付游戏中的各种冲突和挑战，使用武器的技能会提高，从而无论是进攻还是防御都会有足够的变化和不同性，而这些变化会直接对战斗产生影响。

总之，《创世纪Ⅸ——升腾》不是只由杀戮或者是普通的解谜而构成。它是承袭创世纪的传统，以向玩家提供一个丰富的游戏环境及动人的传奇故事为目的的游戏。这个游戏尝试着让玩家体会到各种道德上进退维谷的情形，令人惊讶及刺激的连续事件，以及起码100小时以上游戏时间的雄心大志，并给玩家一个至少跟从前一样好玩，而且更庞大复杂，更扣人心弦的游戏。《创世纪Ⅸ——升腾》是个冒险的尝试，因为它舍弃了以往注重团队冒险的形式而完全着重在Avatar一人身上。但这部游戏也包括了《创世纪》系列里的各种资料，这大概也算是对这个系列历史的尊重吧。它的推出最终实现了把所有的创世纪做一个总结，并作为这个系列最精彩的结局。在所有钟情于《创世纪》系列玩家的珍藏里，又从此多了一部令人难忘的巨作。

总评 93

制作	Orgin	类型	角色扮演
发行	EA	语言	英文
载体	CD×2	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



发生在Dominus的故事 巫术VIII

北京 王纯

如果你问那些游戏制作者：曾经有哪部RPG游戏让你废寝忘食地攻关呢？你最可能听到的两个名字就是《巫术》（Wizardry）和《创世纪》(Ultima)。大概西方所有的RPG都是从这两大系列中衍生出来的，不管是故事上的延续还是系统上的继承，因而这两大作品也就表现出宏大的世界观、拥有近乎完美的游戏系统、传奇小说般的故事情节等特征。不过自从巫术VI以来RPG就进入了衰退时期，直到Diablo和Fallout的出现才使这一古老的游戏类型再次中兴。那么作为老字号的巫术系列会如何面对新的挑战呢？毋庸置疑，跟上潮流是重要的，但是只有创新才能超过别人，作为有古老传统的大型RPG的制作者自然不会不明白这个道理，所以呈现在我们面前的《巫术VIII》是一个充满了新意的游戏。

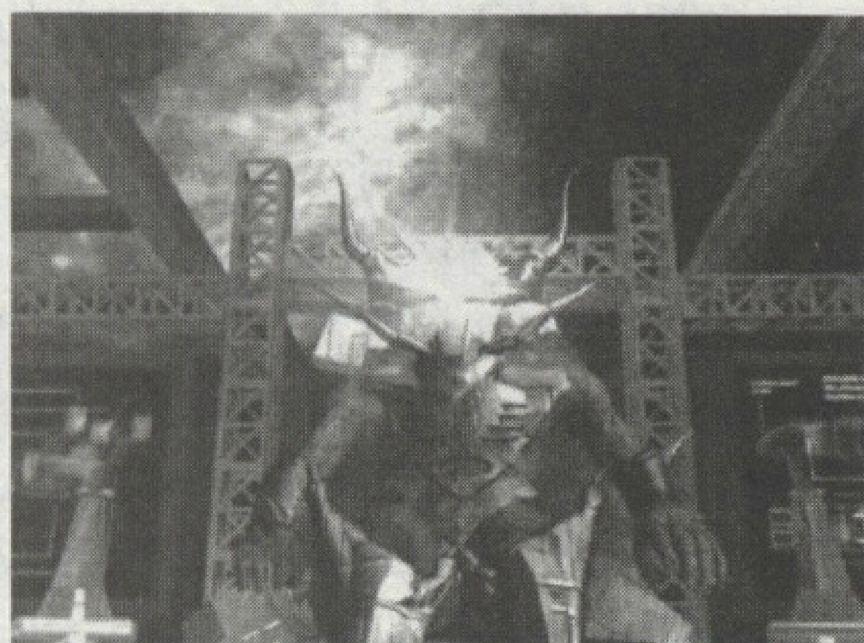


要说最近游戏发展的趋势，3D化是第一位的，RPG游戏也不例外。从《大地传说》系列到《创世纪IX》，不少的游戏都把“3D”作为一块招牌，《巫术VIII》自然也未能“脱俗”走上了3D的路。不同于《大地传说》系列，《巫术VIII》的3D是彻底的、完全的，从世界到人物完全是由多边形构成的，加上华丽而且充满质感的贴图，整个游戏画面给人的感觉就好像是在玩动作游戏一样。3D给整个游戏带来了巨大的变化，游戏的空间加大了，整个旅行的过程中你可以看到各种各样的风景，当然你还可以看到在巨大场景中的细节，比如说即时演算的灯光，映出倒影的水面或是其它什么的，你也最好用一块加速卡来完成这些工作。如何用弱智的CPU处理这些复杂的场景是让人头痛的问题，不过《巫术VIII》的制作者们并没有采用2D人物来回避这个问题，他们只是在背景和人物之间仔细地分配了多边形的数目以使引擎运行得最流畅，这件说起来很轻松的事实际上很麻烦，因为场景和人物的组成是在不断变化的，怎么才能保证永远都能顺利地演算出画面呢，只有制作者才知道。3D也使得战斗很可能发生在任何一个方向上，敌人完全可以从你背后走过来偷袭，当然你也可以用相同的方法偷袭别人。想到什么问题了吗？是不是应该把最弱小的队员放在中间呢。

尽管3D是重要的改变，但是没有谁会喜欢装着旧酒的新瓶子，即使那是个水晶雕刻的瓶子。游戏性上的进步才是吸引玩家并将他们留在屏幕前的关键。《巫术VIII》最大的目标就是让世界更像真的世界，人更像真的人。整个世界变得更加真实而且难以掌握了，尽管大部分物体都会按照相应的规律活动：灯是可以吹灭的，水里会有鱼，站在高处可以打得更远一些，事件的发生将是随机的。至于人物，变化更加明显。大家都记得Fallout的出现对游戏界的震动吧，每个重要NPC都有自己的性格，你的所作所为会对事情的发展起着重要的影响。在《巫术VIII》里做得要更好一些，所有的NPC，甚至是怪物，都有自己的思想。他们按照自己的规律思考和行动而不是简单地等你和他们说话并且背出台词，他们会自动起床、打猎、聊天、碰见你，然后决定支持你或者杀死你，当然也可能根本不理你。城市里有各种团体，他们有自己的目标和规则，你可以和他们交易或者作战，而且他们可能完成本应该是你在游戏中完成的事情。这些拥有独立性格的NPC甚至会骗人，想象一下被机器愚弄是什么样的感觉？所以你还是重视他们一些为好，如果你真的被他们杀死了，世界就会在没有你的条件下继续发展下去，直到有一天有个NPC完成了本该属于你的使命。实际上即使根本不曾存在过游戏者，整个故事还是会发展下去的。在《巫术VIII》中NPC和玩家控制的人物间的区别被缩小了，你所控制的人物和NPC一样拥有性格，你可以在创建人物的时候决定它，这个性格将极大地影响到故事的进展。因为不同性格的人和同一个NPC对话是不会得到相同结果的。由于具有了这些特性，使得每次进行游戏都会给你带来不同的感受，但你总会觉得这是一个真正的世界。在这么多改变之外的是游戏的



编队系统，它没有什么太大的变化主要是为了让玩家能更快上手。6个人对抗世界的规则被保留下来，团队的合作与培养也继续成为主要的挑战。对于那些习惯于做孤胆英雄的人来说，把经验点分配给其他人是件痛苦的事情，但是如果不这么做你就会因为缺乏某种能力而失败，这是巫术世界的规则。所以，还是像玩养成游戏那样费些心思在队员的搭配与培养上吧。当然你也应该费些心思在掌握新的战斗系统上面。虽然踩地雷式的战斗不存在了，但这并不意味着你可以放松，因为敌人随时会从周围杀过来。当然你也可以采取新的战斗方式，比如在远处用魔法或弓箭打敌人一下然后逃走。在战斗进程方面，尽管游戏保留了一些回合制的战斗机制，但是很多因素使得战斗更像即时发生的。如果你在玩《最终幻想VII》或者《魔法门VI》的时候感到手忙脚乱，那么你在玩《巫术VIII》时可能会找到同样的感觉。想象一下，敌人从你背后偷袭过来，你要控制队员回过头攻击他，同时要用魔法来恢复被消耗的体力，也许还应该让弓箭手和魔法师撤到队伍的后方去，而这一切都要用鼠标来完成，头疼吗？改进与传统共存，《巫术VIII》的世界还是值得我们期待的。



虽然引擎变了，但是故事依然是继续下来的，整个巫术系列的完整性丝毫没有受到影响。开端接着《巫术VII》的故事，自从Dark Savant得到了Astral Dominae后，他就跑到了Cosmic Circle，准备在这里完成统治宇宙的梦想。而反对者们自然也就追了过来，他们的目的自然是寻找那两个失落的宝物并阻止Dark Savant统治宇宙的梦想。于是在Dominus上，新的冒险故事开始了。故事里当然会出现一些老朋友，比如说T'Rang，而新的人物更是不可少的。整个新的故事都要从一个名叫Wyrrus Green的树精灵说起，Wyrrus从小在树林里长大，性格有些孤僻。在继承了树精灵优秀箭法的同时也继承了他们的爱心，于是Wyrrus成了森林的守护者，直到他感到邪恶势力的到来。在童年好友——武士Marcus的邀请下，Wyrrus开始了对抗黑暗势力的战斗并且成了队伍的领导者。但是Wyrrus仍然感到怀疑，是否真的能够通过撕杀得到宁静，抱着这种疑虑他开始了战斗，希望能在战斗中找到一切问题的答案。为了更好地对付像野草一样四处蔓延的T'Rang，Wyrrus和Marcus找到了黑暗精灵Nika Silverlilly。Nika本来是枫树林中的歌手，歌唱和寻找生活的意义是她的生活，枫树林中的一切都在她美妙的歌声显得格外安宁。然而，枫树林在黑暗力量的影响下开始枯萎了，Nika本人也感受到黑暗力量的影响，在请教了长老之后，Nika决定去探查事情的究竟。就在她为不了解外面的世界感到为难的时候，Wyrrus和Marcus找了上来。于是一个小的团体组成了，大家决定先袭击附近的一支T'Rang部队。就在他们准备发动攻击时，一个与T'Rang为敌的蜥蜴人陷入了包围，他就是Na'Kul。Na'Kul本来是个幸福的蜥蜴猎手，然而一切都在短短的瞬间内被T'Rang打破了，Na'Kul失去了家园和亲属。这个耻辱深深地刻在他的心里，于是他准备在T'Rang进行第二次扫荡时进行复仇，不幸的是他又被发现了。就在被屠戮的边缘，三个人冲过来打败了T'Rang的部队并且救了他，这三个人当然就是Wyrrus、Marcus和Nika。看到了希望的Na'Kul决定和他们一起开始冒险旅程。故事就这样正式开始了……



所有的准备工作都做好了，只等着你去完成最后的冒险。如果你是铁杆RPG迷的话，绝对不能放过这款《巫术VIII》。如果你还没有体会过这个著名RPG系列的魅力，你就更不应该错过它。

总评 83

制作	Sirtech	类型	角色扮演
发行	Sirtech	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



霹雳小组III

近战小队

SWAT III

北京 枫茗轩工作室

由雪乐山出品的《霹雳小组》（SWAT）系列游戏几乎每一次出现都是一个和以前完全不同类型的崭新面孔：SWAT I 几乎是以一种完全动作化的游戏类型出现在人们视野中，到了SWAT II，制作者们把它做成了一个典型的即时战略游戏，与《命令与征服》的不同只是玩家在其中不能大肆掠取资源来进行扩张，而在去年的E3大展上，人们惊讶地发现《霹雳小组III——近战小队》已经是一个动作与战术相结合的即时战术游戏了，对于那些接触过该系列前两作的玩家也几乎是一个全新类型的挑战。正如游戏的制作者Rod Fung自己所说"我们在制作游戏时尽量做到不去模仿任何别的游戏，因而争取让这个作品能够在我们的手中脱胎换骨"。

公元2005年的洛杉矶，罪恶滋生，政治腐化，恐怖分子在城市中猖獗一时，霹雳小组在这样的环境下扮演着铁血卫士的角色。由于联合国削减核武器条约即将在洛杉矶国际会议中心举行签署仪式，来自世界各地的政治首脑云集此地，因此一时间洛城也成了世界恐怖分子的目标。玩家作为一名霹雳小组的基层指挥官，将指挥自己的队员在未来的一个星期内完成搜索危险物品、拯救人质、逮捕疑犯、消灭恐怖分子等艰巨而且危险的任务，保证核裁条约签署仪式的顺利进行。尽管故事发生在5年后的未来，但是整个游戏的风格仍然属于写实派，所有的武器装备都是AK47、乌兹、斯科宾、MP50这些风靡一时的轻重武器，敌人也不是稀奇古怪的远古生物或者面目狰狞的外星来客，NPC都是些貌不惊人的普通"人"，也许正是这种在魔幻的游戏世界中保留下来的现实色彩，才"勾引"得玩家产生一种分外的参与感，急切地渴望在这种更接近现实的境况下证明自己那些似乎也更加真实的能力。



游戏分两种模式进行，一种是单个任务的模式，每次进入游戏时都会得到一个随机分配的任务，各个任务之间没有情节上的关联；另一种是职业模式，玩家担任的警官会在一个星期的时间内执行一系列难度逐渐增加的任务，前后任务内出现的人物、组织都会有一定的关联度，形成一个比较完整的故事主线。单个任务模式和职业模式都包括了所有的13个任务，这比SIERRA在去年E3大展上公布的16个任务精简了一些，但每个任务的目的和难点都各不相同，因此也使整个游戏的节奏显得简洁，不会给人冗长重复的感觉。制作者在E3大展上宣布的另一个功能——多人联机模式也没有被包含在游戏的主程序中，而是制作成了一个类似于《半条命》联机模式的附属软件包，不过在多人模式下玩家不是进行你死我活的对战，而是共同指挥队员合作完成任务。



进入游戏前玩家需要根据任务简报为行动挑选队员和配备武器装备。这一点许多玩家没有引起重视，但恰当的搭配可以使行动进行得更加顺利，有效减少我方人员的伤亡。比如当简报中说恐怖分子手中持有AK47或者AR15一类的重型武器时，你就最好给你的人马配上火力足够强大的M4a2自动步枪，否则对方是不会轻易束手就擒的，即使能够完成任务，你的队员也会付出惨重代价；如果任务说明是以逮捕疑犯并拯救人质为主，那么你最好选择火力较为温和的MP50冲锋枪，避免关键时刻功亏一篑。玩家扮演的基层指挥官不仅要亲临现场，而且在行动中要带领红、蓝两队队员，每队有两名队员。玩家可以在游戏进行过程中向所有队员或者各个小队下达突进、掩护、清理、逮捕疑犯、搜索等指令，进行多种多样的战术组合。由于每次任务中恐怖分子或者人质出现的位置都是随机调整的，因此完成任务并没有固定的顺序或者路线。另外游戏中还给玩家提供了两种战术行动，玩家可以根据具体情况选择采用潜行来神不知、鬼不觉地摸到疑犯面前或者选用强行突击硬闯关口，这些设计都使得游戏的战术成分得到充分的渲染。说了这么多，相信



玩家一定有这样的感觉，尽管Rod Fung声称他们没有模仿任何一款别的游戏，但是怎么看却都有些象《彩虹六号》。实际上二者之间的不同之处仍然是非常明显的，这里提供给玩家的并不是当街拔枪、十步溅血的快感，而是拯救生命的乐趣——不管是人质还是劫匪，在游戏中徜徉时一定要时时记得自己是一个警察，一个真正的警察。因此游戏的最大乐趣不在于



杀戮，而是威慑并且逮捕一切可能的疑犯，寻找和拆除危险装置，拯救面临危险的无辜人质，所以积分优秀的玩家不一定能够熟练地瞄准射击，但一定要会与对象进行交涉和使用催泪弹、手铐这些警械。

大多数玩家见了游戏的主界面后一定会以为这是一款主视角射击游戏，因为游戏是第一人称视角进行的，而且屏幕上有一个瞄准器一样的目标分度线，确实会给人这种感觉。实际上这个目标分度线的作用绝对不只是用来向案犯射击的瞄具，而是一个锁定对象的工具，玩家向队员下达命令或者向后方传送任务报告时都是以目标分度线锁定的对象为基准的，比如玩家在有多个通道的房间内命令队员搜索时，队员进行搜索的路线一定是玩家用目标分度线锁定的那一个通道；此外，当目标分度线锁定的物品允许玩家执行某种动作时，目标分度线会给出提示，这一点对于在黑暗环境下执行的任务具有特殊意义。操控系统对玩家的体贴还表现在所有的团队指令都可以切换在屏幕左上方显示出来，唯一的遗憾是玩家不能自行设定各种动作控制的按键，所有的键位设计都已经固化，对于那些习惯了《Quake》对战的玩家而言，实在有些不方便。

制作者力争使每一细节都合乎实际情况，例如在你更换弹匣时，并不能立刻使武器处于射击的准备状态，需要等待整个动作完成后才行。当你的目标分度线恢复了武器准备状态时，低头看看脚下，是不是多了一个扔弃的空弹匣？玩家甚至可以通过队员的视角清楚地看到自己进行的所有这一系列的动作（虽然主视角是第一人称，但玩家可以在游戏中激活一个队员视角，在屏幕上形成一个画中画的模式）。游戏还应用了真实的弹道学原理，子弹的射击可以在任何地方留下清晰的弹痕，而且弹孔上可以明显地看到一个射入纹理和一个射出纹理，和真实射击产生的物理效果一样。墙或者门窗的厚薄不同，子弹的射击也会产生不同的穿透效果，事实上，游戏中的恐怖分子就可能会隔着较薄的墙壁或者门窗向你和你的队员射击——是不是在警匪片中经常见到这样的场面？

最后不得不提一下游戏的AI制作。游戏的首席AI设计员Joe Anderso表示游戏中的霹雳小组队员、人质和恐怖分子分别使用了3种完全不同的AI设计，霹雳小组的队员可以根据玩家的指令和周围的环境形式选择适当的动作，而人质和恐怖分子听到枪声示警后则会产生完全不同的反应——人质也许会四处逃避，劫匪却会叫嚣着向你扑来。遗憾的是，游戏的AI设计有一些非常明显的漏洞：首先劫匪永远不会枪杀人质，玩家尽管慢慢做自己的事，这与游戏的写实风格实在出入太大；人质只能被手铐锁上之后才能被救走，如果你给队员下达搜索指令，那么即使他们视野范围内出现持枪者，他们也会闷头前进，真是置生死于不顾……真希望SIERRA的制作者们宣布这些只是程序中的BUG，因为实在不忍心看到一部优秀的游戏里有这种杀风景的东东。

在我的记忆里，那些身着避弹衣、蒙面端枪的特警形象是随着港台的警匪片和“飞虎队”的名称一起进入国人视野的。现在，你也有机会自编自演自己的警匪片了。不过要记住，我们的宗旨是拯救，而不是杀戮，这才是《霹雳小组Ⅲ——近战小队》的精髓所在。

总评 85

制作	SIERRA	类型	主视角射击
发行	SIERRA	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



编者的话：在经历了埃拉西亚的血战和末日神剑的争夺后，以《魔法门》故事为背景的游戏又添新贵。NWC当年在角色扮演游戏《魔法门》系列的基础上推出了《魔法门之英雄无敌》系列，没想到一不留神，中了个头彩，致使如今《魔法门之英雄无敌》系列的声名如日中天，大大超过了它的老前辈。NWC好象对此类举动很感兴趣，最近又脱胎于《魔法门之英雄无敌》系列开始涉足动作冒险类游戏，推出了《魔法门十字军》。却不知诸位新老英雄对此有何看法……

魔法门十字军

CRUSADERS -OF- Might & Magic

实话实说

（北京 刘健）我是一个十足的《魔法门》系列及3DO的狂热者，最近经历了与小妖和魔头的数天苦战，已经从一个普通的菜鸟，成为一个无所不能的十字军战士了。听说这里正在谈论关于《魔法门十字军》的话题，趁机借贵刊的风水宝地，也来为《魔法门十字军》插上两句。

从总的范围来看，《魔法门十字军》是一个很不错的动作冒险类游戏。游戏继承了3DO一贯精工细做的传



统，在画面和音乐效果上都有不俗的表现，再配以一流的光影效果和动态雾化效果，使我每经过一处风景秀丽之地都要驻足良久，以便仔细欣赏一下美丽的室外风光（这对我们游迷可是一种最好的户外活动方式）。此外，整个游戏的操作也很方便，物品、道具以及魔法的切换和浏览都有了快捷键，这在时间就是生命的冒险旅程中可是一个颇为体贴玩家的设计。

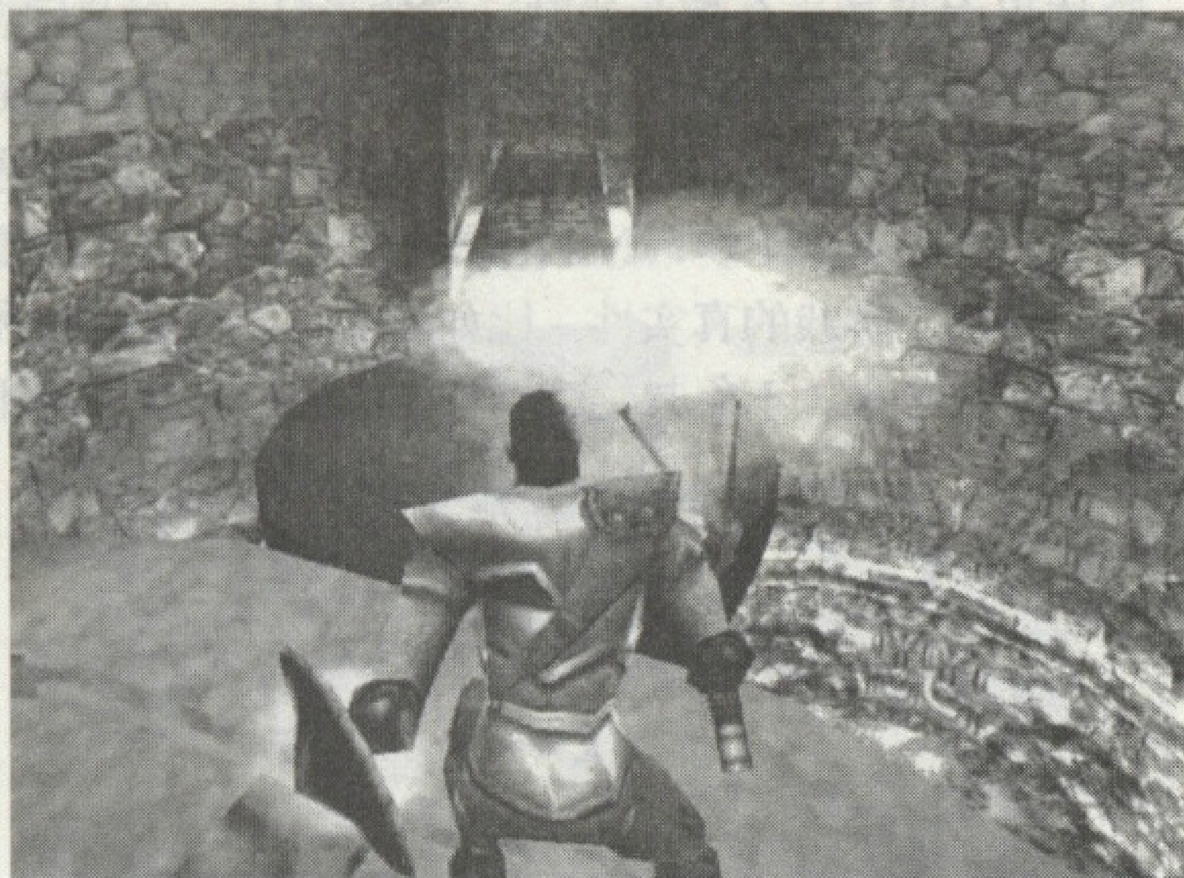
3DO总能带给我们一些惊喜。《魔法门十字军》虽然是一个大众化的动作冒险游戏，然而NEW WOLRD COMPUTING在此基础上作了较多的创新，增加了游戏的真实性。比如战斗时必须把防守和攻击结合起来，不象其它的动作冒险游戏只顾进攻不顾防守。同时，《魔法门十字军》采用了更为开放的情节，游戏中NPC可以根据玩家的意愿决定他们的生死（虽然有点残忍），这一切都是以前此类游戏中所缺乏的。最令我高兴的是游戏中引用了传统RPG中的升级和装备购买模式，这一点给我们这些在《仙剑奇侠传》的熏陶下成长起来的玩主一种很惬意的感觉。从这方面看来，《魔法门十字军》已经不是一个传统意义上的动作冒险游戏了，应该说是一个《暗黑破坏神》的3D版。

整个游戏的剧情设计和谜题也都属上乘之作，虽然英雄拯救苦难大众的故事已经泛滥成灾，但游戏中扑朔迷离的情节变化和悬念丛生的疑窦仍然让人对《魔法门十字军》不得不另眼相看。游戏中NPC的AI值设计非常高，那些纷纷宣扬自己的AI值的游戏制作者们真该去3DO学学什么叫AI。当然，游戏中的一些瑕疵也是显而易见的。比如主人公的动作，在动作捕捉技术日趋成熟的今天依然有此表现，不能不说是该游戏的一大遗憾。此外，当游戏开始运行动态光影效果时，速度也会变得缓慢。不过，有一个好的情节和一些我们所盼望的创新，这不正是我们玩家们多年来所期盼的吗？

（北京 五湖废人）其实，从游戏的面市到推出后玩家及市场的表现和反映来看，《魔法门十字军》



的制作初衷并不是希望游戏能够在今天这样庞大的冒险/动作游戏市场中争夺一个份额，因为在它之前已经有象《古墓丽影IV》这样的冒险动作游戏的优秀大



作被广为认可了。以我个人的看法，3DO希望在《英雄无敌》、《魔法门》系列之外再尝试创造一种新的游戏类型来丰富完善《魔法门》这一游戏经典，使之上升成为一种真正意义上的“经典”才是游戏厂家的真正目的所在。

因此，如果拿该游戏和这些游戏相比未免有些不合理，舍本逐末的比较在此毕竟并不相宜。所以，再次评论游戏本身，也就心平气和了很多。游戏的画面依然是采用第三人称视角设计，如果说游戏本身的故事背景和魔法门是一脉相承的，但你从游戏本身是基本感受不到的。毕竟这是一个冒险动作游戏，玩家可能更关心的是在游戏中如何通过动作和复杂丰富的谜



题来完成探索的乐趣，因此《魔法门》丰富广博的故事背景在此并不能被很好地表现出来，所以不免有些遗憾。其实，以我本人的观点来看《魔法门》系列游戏的真正魅力来源于那些极尽丰富和完善的系统。这样一个庞大的架构用RPG和回合策略类型来表现是最为准确和恰当的。

《魔法门十字军》的主人公DRUKE是一个复仇的战士，他的目的是向堕落军团挑战，剧情比较简单。游戏的可圈点之处我想画面首先是一个方面，包括一些城堡、室内的物品布置等场景确实可以使魔法门的老玩家们有一种似曾相识的感觉。自由变换的角度也很灵活。此外，在动作冒险游戏的战斗中引入了丰富的魔法，12种效果都非常绚丽丰富。而且魔法的系统与《魔法门》系列是很相似的。同时，武器装备的拾取和更换有着很浓重的RPG游戏的特点，包括人物经验及魔法生命点数的提高，以及魔法、生命药水的不断补充。而主人公的动作显得不很丰富，远远不如大名鼎鼎的“劳拉”那样灵活自如，动作丰富。

游戏的引擎也很优秀，整个进程是比较流畅的。但人物脸部有时在接近近距离的墙面和房间时，会出现一些贴图的错误。NPC们的木然表情和僵硬的动作也不能成为游戏的亮点，相反，在游戏中笔者总有一种漫无目的的感觉。经过了一片片孤独的村庄、山谷……绝大多



数的时间是在单线的漫长路途中无谓地度过的，这使得游戏的趣味性大打折扣。

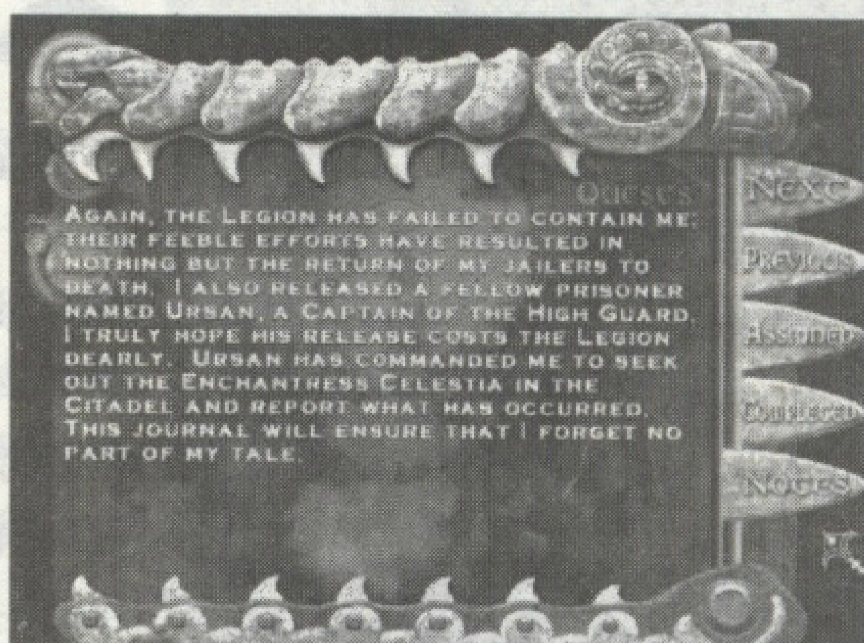
总的来说，《魔法门十字军》在《魔法门》系列的游戏类型上又作出了有益的尝试，当然这种探索的路途可能充满荆棘，从国外网站的评价来看，游戏的综合得分并不高，可以说无法和其它两部《魔法门》系列的游戏相比拟。因此，玩家不能对它有太多的期冀，一开始就希望它达到一种类似于《魔法门》和《魔法门之英雄无敌》系列的高度，相反游戏制作者的勇气和敢为天下先的精神与游戏本身市场的成功与否相比，都显得并不那么重要了。

（枫茗轩工作室 子龙）对于3DO的作品，我一向是必玩之而后快的，对魔法类的游戏更是情有独钟。然而，这一次二者的组合体——《魔法门十字军》却着实让我大跌了眼镜。

《魔法门十字军》有着绚丽的色彩、精细的美工、出色的光影渲染效果。然而，在这些华丽的外表下，仍然掩饰不住整个剧情的单调与枯燥。我在整个游戏中的体验就象一首老歌中唱的那样——绝望地奔跑，完全没有玩其它动作冒险类游戏时的那种紧张与兴奋。记得前



不久才通关的《龙女》，虽然为许多玩家所诟，但我仍然战斗到了最后，因为我觉得这个游戏虽说是个大杂烩，剧情也平淡无奇，但其中难度适中的谜题，体贴周到的任务提示以及逼真的动作设计都成为吸引我继续玩下去的理由。而这次拿到手的《魔法门十字军》，先不说主人公笨拙的跑动，光那种长征的感受就让我难以为继；再加上没完没了的战斗、全程的英语对白、任务提示的长篇大论等等，都是让我在安装不到24小时后UNINSTALL的理由。



《魔法门十字军》中最大的创新（如果这还能称为创新的话）就是让玩家能在刀劈斧砍的同时过一把魔法的瘾。其与以往的动作冒险游戏最大的不同也仅仅是在游戏中增加了打斗的成分。我常常想，如果动作冒险这一定义被单纯的动作打斗代替的话，我有什么理由不去重温《街霸》或《拳皇》的铁拳和气功，却对一个持刀拿盾，只知道瞎跑的十字军感兴趣呢？记得前年我和一个朋友一起玩《异教徒》，当我们看到游戏中那种逼真的表现力时，我和朋友禁不住惊叹得叫出声来。可就是这样一款精品游戏尚未入国内玩家的法眼，更何况略逊一筹的《魔法门十字军》。

当年的NEW WORLD COMPUTING制作小组的《魔法门英雄无敌》系列是取得了巨大的成功，可这种成功是由于求新和求变而获得的，一旦他们抛弃了这种思想，等待他们的只能是失败，去年夏天推出的《魔法门VII》就是一个很好的例证。3DO现在面临的问题是如何发掘回合策略游戏更深层的潜力，而不应盲目跟从潮流。一个好的游戏，不论它是RPG，FPS或即时战略类，只要有新意，有卖点，都会得到玩家的认可。这一点从RPG类游戏的沉浮中可见一斑，就在人们正在讨论RPG有无存在的必要时，一个《博德之门》让那些对RPG持否定态度的评论员们永远闭上了嘴巴。现在的《魔法门》系列也正面临这种问题，生存还是毁灭，都将由3DO的制作人员自己决定。

我作为一个忠实的3DO游戏的玩家，衷心地祝愿3DO能为我们游民们带来更多更好的游戏。《魔法门十字军》的推出，或许是为了寻求一种突破，抑或是为了追寻一种潮流，然而这一尝试却是一次实实在在的失败。

编者的话：各位也算是仁者见仁，智者见智了。其实，生存在《魔法门之英雄无敌》系列的阴影下，滋味肯定不会好受。即使游戏不是同一个类型，人们也会不自觉地拿《魔法门十字军》与《魔法门之英雄无敌》作比较，从当初《魔法门之英雄无敌》一上市的业绩反映看，《魔法门十字军》显然实力不足。一个经典，想要对其有所突破是很不容易的，否则也不会被称之为经典。NWC这次推出的《魔法门十字军》是他们染指动作冒险的一个尝试，相信以大名鼎鼎的NWC的实力，假以时日，一定会奉献出一款能令我们满意的动作冒险类游戏，其受欢迎的程度就象那个现在还令我们难以割舍的《魔法门之英雄无敌》。

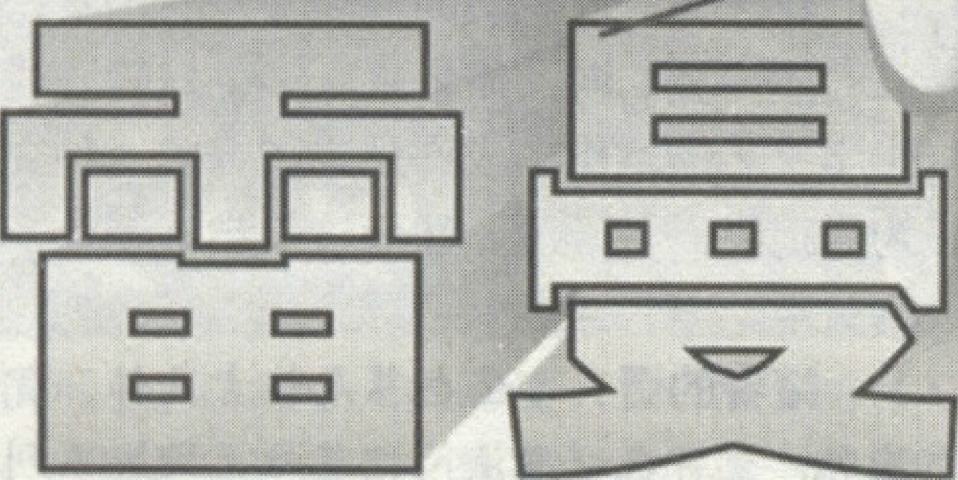
总评 85

制作	NWC	类型	动作冒险
发行	3DO	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



雷曼被海盗关进了牢房，意外地发现了自己的老友Globox，并学会了发射光球弹。牢房内有一个通风口，用光球弹打开后，即可顺通风道逃出牢房（如果觉得牢房内太暗，看不清出路，可以调节图像设置中的亮度选项）。

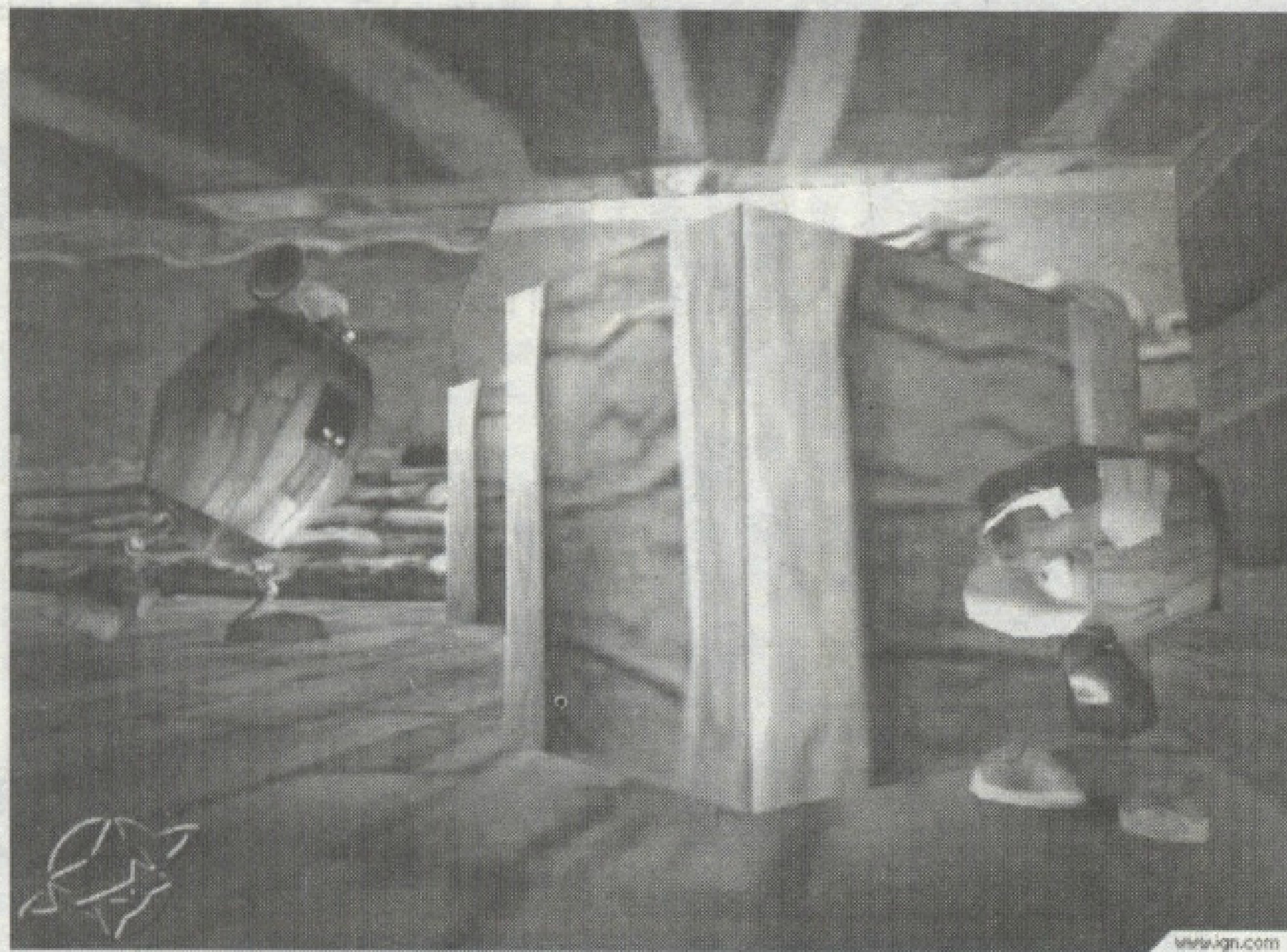




上海 流星雨工作室

第1关 光之森林

第一关难度不高，主要是让玩家熟悉一下游戏的基本操作。一只会飞的青蛙Murfy一路上会告诉雷曼应该怎么做。要尽可能地多吃黄色的萤火虫，并解救铁牢笼中被关押的伙伴。吃到一定数目的黄色萤火虫后，就可以进入一些隐藏关卡。打开地上的栅栏，进去后沿小河顺路跑，不要放过黄色的萤火虫和牢笼。雷曼来到河谷一面的小山崖上，看见Globox的三个孩子在对面的洞口，怎么过去呢？硬跳肯定是要摔到河里的，原来跳起后再按一下跳，雷曼的耳朵就可以像直升机螺旋桨一样旋转，雷曼便可慢慢"滑翔"过去。好险，正好抓住石崖。Globox的孩子们一见雷曼便放声大哭起来，雷曼答应一定把他们的爸爸救出来。往前走，有



一处较高的山崖，可以用手脚撑着往上跳（连续按跳），就像成龙大哥那样。上去后，又有一个牢笼，救出四个像小蚂蚱一样的东西(King of Teensies)，他们会制造出通向下一关的传输门。

第2关 精灵的草地

雷曼跳入水中沿水道下游，可搭救铁笼内的一个大萤火虫。气不足时，吃蓝萤火虫可以补。回到地面，树下有一个彩色大蘑菇，雷曼朝上一蹦，一下弹得老高，原来大蘑菇就象弹簧一样。抓住上面树干下的青藤向前荡……

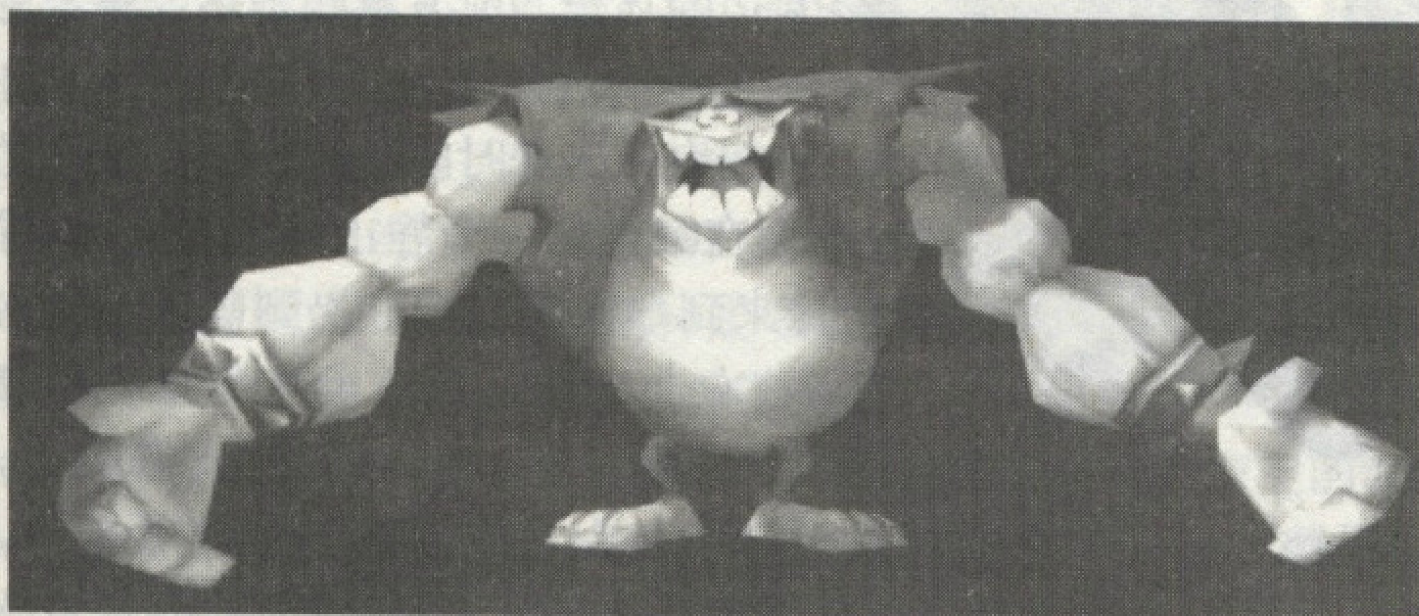
一处池塘中，一条食人鱼跳来跳去，可以用光球弹消灭它，或者避开，从睡莲叶上蹦过去，最后一下需要"滑翔"，千万别落水。跳上石阶，用光球弹打开开关，一个栅门被打开。上面树干尽头有一个笼子别漏了。进入刚才打开的木门，看见里面有一部污水排放机正在向湖中排放污水。可以直接跳上污水机，但湖中的萤火虫吃不着了。雷曼看见一个木桶漂在水面上，"滑翔"上去吃掉萤火虫后再跳上岸。利用机器顶部的活塞跳进山洞，看见黑色毛毛虫，那玩艺儿打死一只又出来一只，不必跟它们多周旋。沿着青藤爬上树，然后一个漂亮的姿势沿小溪滑下去，又是一个湖。向右转，沿青藤向左爬……进入一个山洞，来到一幢房子前，一个海盗拼命朝雷曼扔炸药，先躲着点儿，边上有个山洞也可以进去，里面有食人鱼的湖。

一路过去能吃不少各色萤火虫，还能救个笼子，出路还是回到海盗的房子前。地上有个栅栏，雷曼站在上面，海盗的炸药桶扔过来的一瞬间，雷曼灵活地一闪，栅栏被炸开了。跳下去，再从浮箱上跳过，吃补血的红色萤火虫是有时间限制的。避开落下的炸药桶，顺着蜘蛛网往上爬，哈哈，终于进入海盗的房子内部了。用光球弹打开有补丁的门，沿左边走，再用光球弹消灭一个蓝色海盗。往前走，看到一个海盗呼呼大睡，干掉他！屋角有炸药桶，雷曼走过去会自动扛起它，按跳是向上扔（上面有东西，炸药桶会爆炸，没有东西的话，雷曼还能再接住炸药桶），按打是向前扔。回到刚才蓝色海盗死的地方，炸开门，救出笼子里的伙伴。返回扛炸药桶的房间，爬上梯子，再爬上网，从窗口跳下，下面的网是个大蹦床。打开开关，避开电

光，蹦出上方的门，来到走道。小心跳过蓝色电光，穿过走廊，消灭海盗。打开开关，楼下的电光消失了。雷曼跑到一断桥处跳下，发现Ly被困在下面，不过暂时无法救她。前面有一走道，进去看看。啊！里面有个大机器不断向雷曼发射跟踪炸弹，雷曼的光球弹只能打掉跟踪炸弹，对大机器简直毫无办法。看来得找些威力大的武器了。哦！走道边有炸药桶，扛一个，可是怎么打跟踪炸弹呢？还记得刚才说的"按跳键"吗？先把炸药桶朝上扔，原地不动，发光球弹打掉跟踪炸弹，然后接住炸药桶……三个炸药桶过后，这台大机器被彻底摧毁了。雷曼救出了Ly，Ly告诉他一些打败海盗的方法，并教会雷曼发射光球弹荡紫色光环的本领。雷曼现学现用，荡到对面撑上铁管……来到一片刮龙卷风的空地上，借助自己的"螺旋桨"，利用一个一个龙卷风飞上去，到达山顶，救出小蚂蚱，漫长的第二关终于结束了！

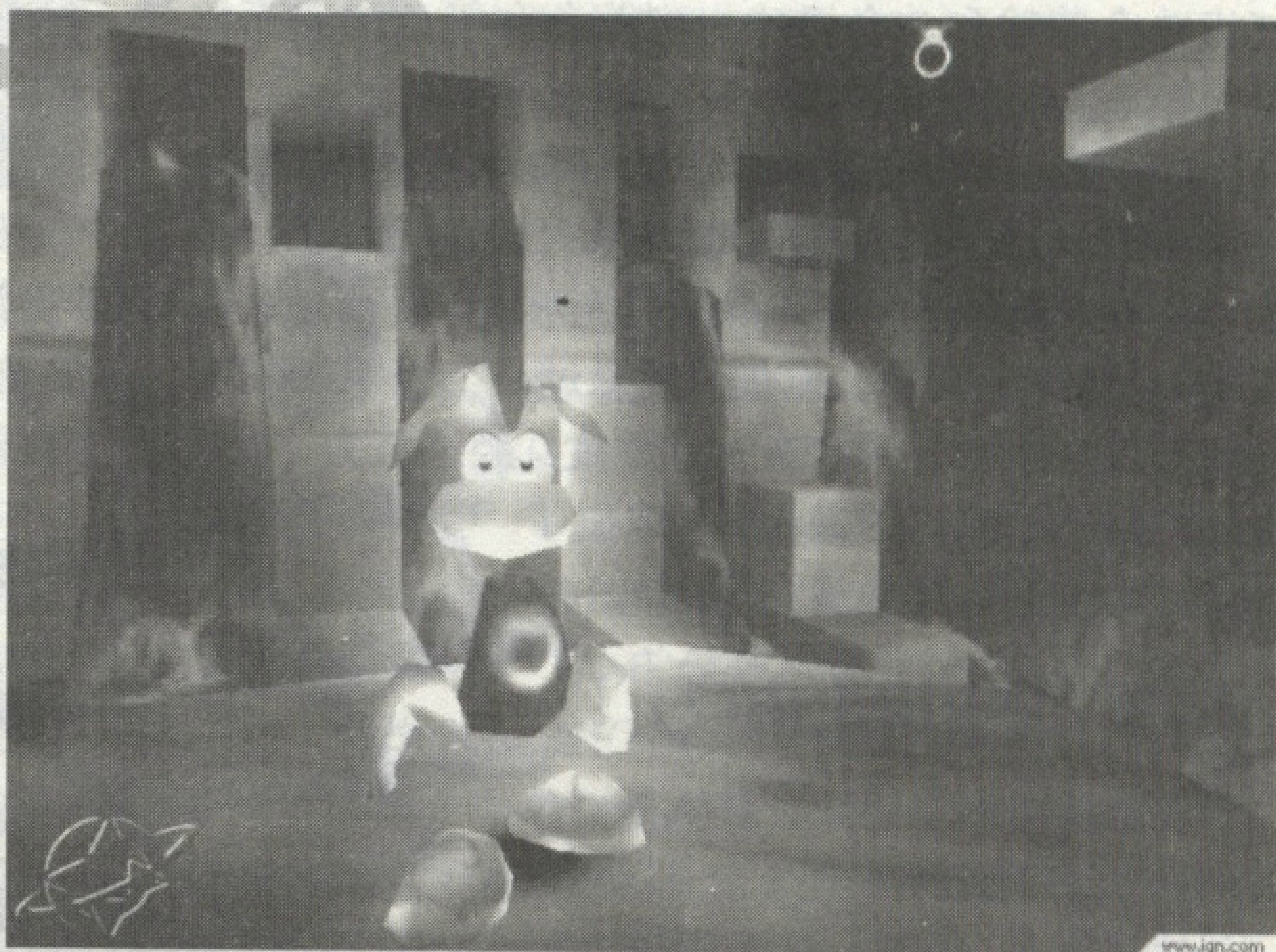
第3关 唤醒沼泽

本关十分精彩！雷曼跳上荷叶，向左能吃一个黄色萤火虫，不过也有不少怪物。一个洞口有个独眼怪物把守，暂时不能进去。向右跳上网，翻过去，再"滑翔"到木板上，打破大笼子，救出小恐龙Sam。对准Sam发个光球弹，哇塞，刺激的滑水运动开始了！雷曼上窜下蹲，左躲右闪，吃掉红色萤火虫和大黄萤火虫，还能撞开一个开关。小心前面的食人鱼，最可恶的是三只枯骨鸟会挡道，必须连跳带绕地穿过它们，撞笼子，吃大萤火虫，爽！就是小心别撞死了！要吃到所有的萤火虫则需熟练掌握滑水技巧，要是牵Sam的光柱断了，它会停下来等你，只要再用光球弹打它一下，它又会拉着雷曼飞滑。躲开食人鱼、海盗、水雷等障碍后，总算到了终点，救出小蚂蚱，呵呵，过关了。



第4关 支流

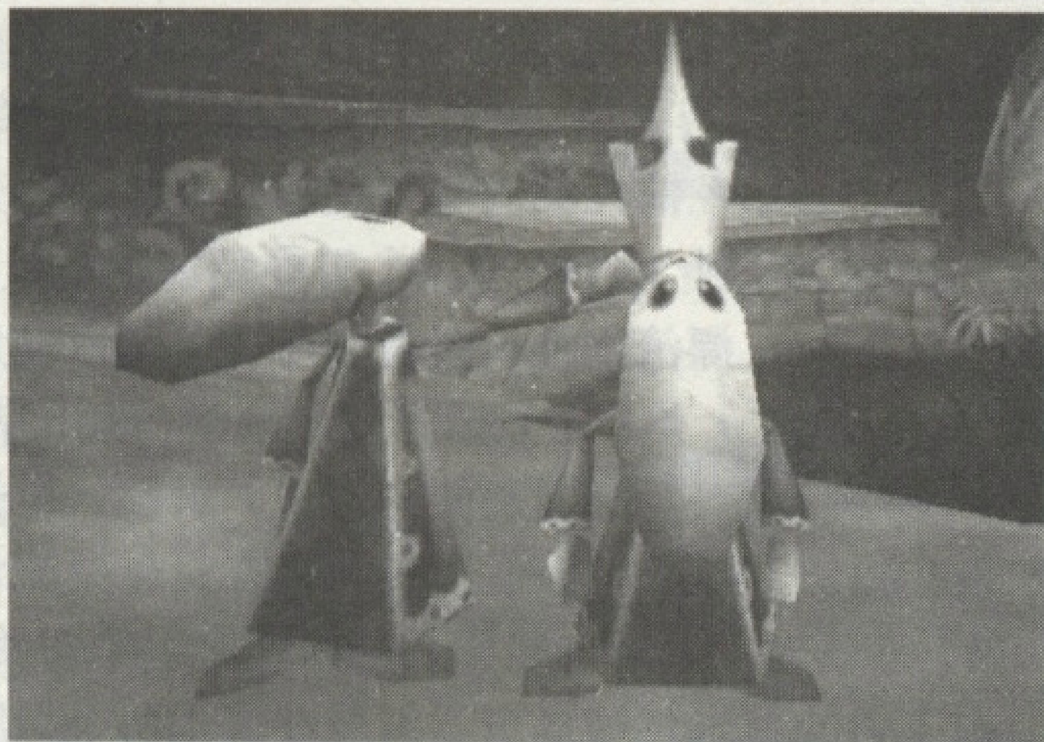
从时空门出来向左转，雷曼发现Ly正在那边等他，原来是个隐藏关。雷曼在Ly的带领下，在规定时间内跑完全程，可以吃到不少黄色萤火虫，还能加满血（要进入这关，必须在前几关内吃到足够数量的黄色萤火虫）。回到"支流"这关，雷曼朝前走，跳上漂流木桶，会看到海盗船朝自己开炮。用光球弹对付炮弹，跳上岸，再跳上左面的树根，解救一个笼子里的伙伴。再跳上水中的第二个漂流木桶，漂到对岸。爬上绳梯，打开墙壁上的开关，前下方的薄木桥被放下。雷曼在薄木桥上撒腿狂奔，跑慢了桥就会塌落下去。到山洞中消灭海盗，救出笼子里的伙伴，荡过紫色光环，跳上木桶，消灭枯骨鸟，吃掉前方树干上的萤火虫。但木桶已经落到瀑布下面去了，雷曼只好飞到瀑布下面的木桶上，看见一个笼子，顺手救了下



来。再跳上薄木桥，借助紫色光环荡到山洞口，救出笼子中的伙伴，然后荡回去，继续前进。消灭食人鱼，吃掉黄色萤火虫，再解决海盗，打开开关，沿着悬崖跑，看见木桶要躲避，弄不好就被压成饼了。躲过斜坡滚桶，打开土坡后面的开关，道路继续延伸。雷曼荡到一个洞口，突然跳出一个满脸横肉的水兵，那家伙不比前面的海盗，光球弹对他毫无作用，不小心就被踩扁了，打不过就跑吧……按下开关关闭电光门（有时间限制的），躲过摆动的镰刀和滚桶，顺梯子爬下悬崖，救出笼中伙伴，再借助蹦床打开右侧关小蚂蚱的笼子，过关了。

第5关 水与冰的世界

海滩上的螃蟹是打不死的，小心被夹哦！消灭一个蓝色的海盗，雷曼身后的一段木桥上还有东西可



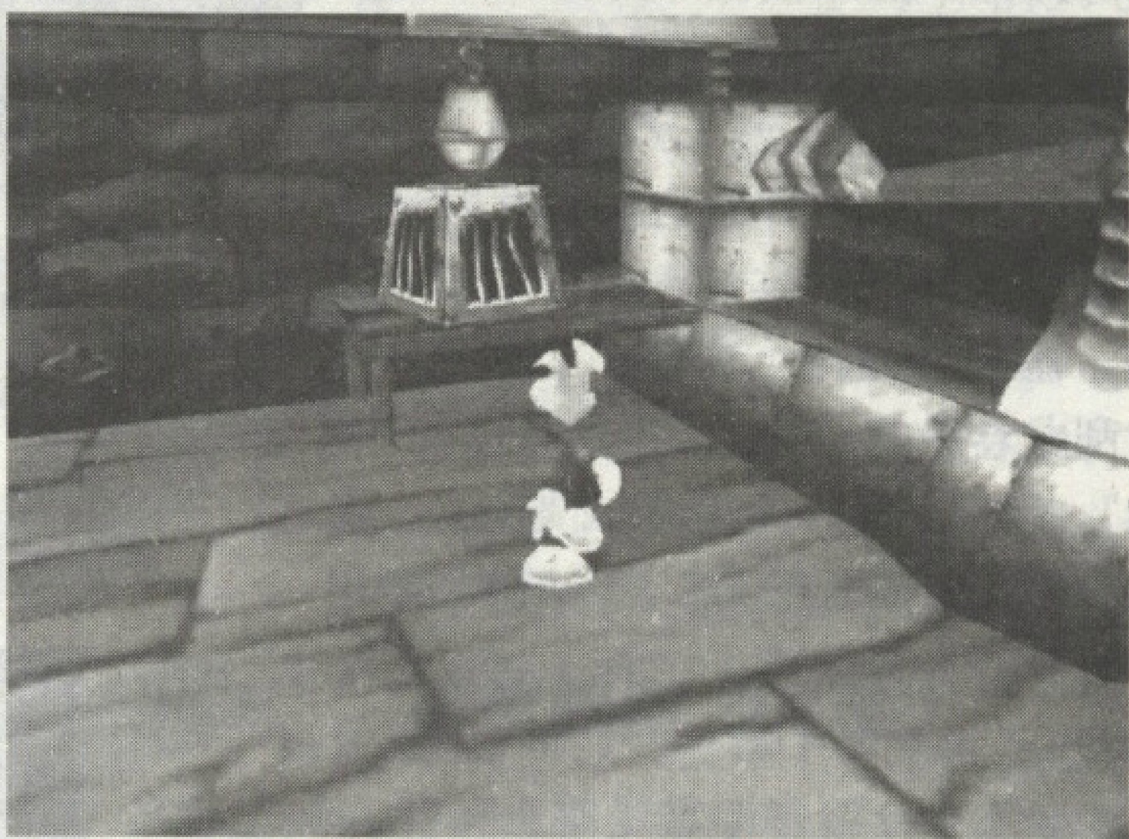
吃。爬上一节节石阶，进入山洞。洞内有水，水下有个大黄萤火虫，水道尽头有个笼子可以救。然后返回，再顺软梯爬上去。看到海边沙滩上有两个四面体，一蓝一橙，先别去研究，消灭红色海盗再说。木屋边上的台阶上有炸药桶，炸开两个有封条的门，雷曼分别扛出一个蓝球和一个橙球扔到蓝色和橙色的四面体上，一扇大石门打开了……

滑冰开始了！说是滑冰，倒更有点儿像007里的单橇滑雪。尽量吃光所有的黄色萤火虫，注意跳跃，别跌入深渊。最后来到一连串紫色光环处，要荡过这些光环的难度不是很大，但加上要躲过一个怪物Axel不断发射过来的冰柱确实有一定难度。经过努力，雷曼还是到达了冰殿的最深处，取出了一个面具（一共要取得四个面具）。

第6关 纪念碑之山(1)

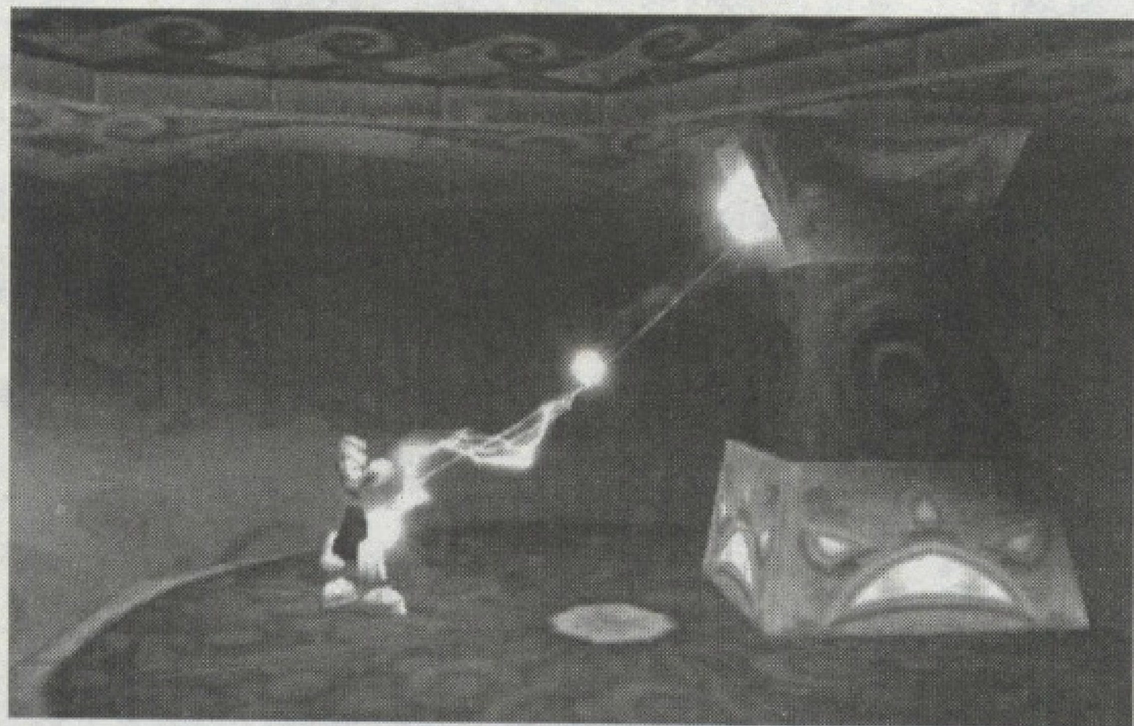
雷曼从树洞里出来，被远处的一个长脚的炮弹发现了，那家伙一头冲了过来，给它一个光球弹。怎么死了一个还有一个？先兜兜圈。雷曼打开一处石头背后的开关，地上的一个栅栏打开，跳下去，在里面可以救个笼子呢！可是上来后还是要面对那气势汹汹的长脚炮弹，前面又有荆棘树挡道，过不去。那炮弹怎么不怕荆棘树的刺呢？雷曼被炮弹追得兜圈子，突然那炮弹跑不动了，站在原地直喘气。雷曼灵机一动，飞身骑上炮弹，炮弹便成了雷曼的坐骑。骑炮弹时可以加速，穿过荆棘地，一直让它冲上斜坡，"轰"的一声，门被炮弹炸开了，雷曼事先灵活地跳了下来。跑到大树下，利用花蘑菇跳上树，再荡到最高点，"滑翔"到对面的阁楼上，救出一个笼中伙伴。跳回地面，接下来找到炮弹，骑上去开始一段刺激的旅行，最后的炮弹还是被用来炸门。地上有炸药桶，扛起一个走进黑色通道内，前面有道沟，硬跳是不行的，雷曼抗着炸药桶不小心碰了一下火把，嗖的一下飞过沟去，原来炸药桶还能作运载火箭！再拣一个炸药桶向上炸开笼子，再用同样的方法飞回去。用炸药桶炸死呼呼大睡的海盗，打开开关，进入房子内部。看见好友Clark被关在里面。Clark告诉雷曼，要救它必须去"恶梦之洞"搞一种药，雷曼匆匆去寻。

第7关 恶梦之洞



在选关画面内，雷曼不能再继续前进。原来"恶梦之洞"在刚才滑水那一关。前面那个独眼怪物不让雷曼进去，现在它会用一个骷髅权杖划出一扇时空门。雷曼穿过龙骨，荡过一个平台，再跳到对面平台，跳过四个骷髅头，爬白骨补血，再跳两个骷髅头(那些骷髅还会沉)——这个世界可真恶心！对付枯骨爪还是用光球弹比较合适。连荡带跳地通过会沉的白骨，抓住石柱，连过三根石柱……终于可以喘口气了。打退枯骨爪，在两块活动岩石间撑上去，打掉下方的小卫兵，把球扔到四面体上，露出一个洞穴，跳下去吃掉大黄萤火虫，来到一尊雕像前。跳上雕像左边的平台，前方有两条路。先走左边，连续跳过骷髅头和旋转石板，最终找到蓝球。扛起它对准来时的平台扔，扔到悬崖下不要紧，球会在最近的一个静止平台上出现。雷曼扛着蓝球来到雕像前，把它扔到蓝色四面体上，然后往右走。找到橙球，再把橙球扔到雕像边的橙色四面体上。触动机关，雕像张嘴，打掉里面的绿水晶，雷曼跳进地面的黑洞中。一个独眼怪物狂追雷曼，前面又有绿水晶挡道，雷曼

在滑行中用光球弹打碎绿水晶。最后无路可逃了，只好用心对付独眼怪物。它会喷火和发骷髅弹，雷曼拿火没办法，只好躲，不过骷髅弹碰到雷曼的光球弹会定住，定一个、跳一个，最后独眼怪物逃走了。雷曼进入一个满是金银财宝的山洞，眼都看花了！此时独眼怪物再次出现，不要慌，这次不打了，可在要财宝



和不要财宝间选择。选前者，雷曼会收到一堆财宝吃出个啤酒肚来，游戏就此结束。雷曼才不是为了钱财而不顾自己朋友的人，所以选了后者，得到救Clark的药，过关。

第8关 纪念碑之山（2）

得到解药后事不宜迟，马上回来救Clark。Clark吃下药后立刻变得强大起来，一下撞开一堵墙。雷曼跑出缺口，跳上木箱，荡过光环，飞上小阁楼救下一个笼子。回到楼下，用紫色光环荡到栅栏门左上方的走廊里，下去打开栅栏门的开关，Clark再次撞开一堵墙。穿过一条小走道，跳下阳台、跳上树桩，荡到蘑菇上救出一个笼中伙伴。再跑到炮弹背后的山洞里顺着青藤爬上去，可以救另外一个笼子。再弄个长腿的炮弹骑着冲上山，躲过从地下伸出和突然倒下的石头，绕过几块巨石，来到悬崖边勇敢地一跳，正好落入了崖下的时空门里。

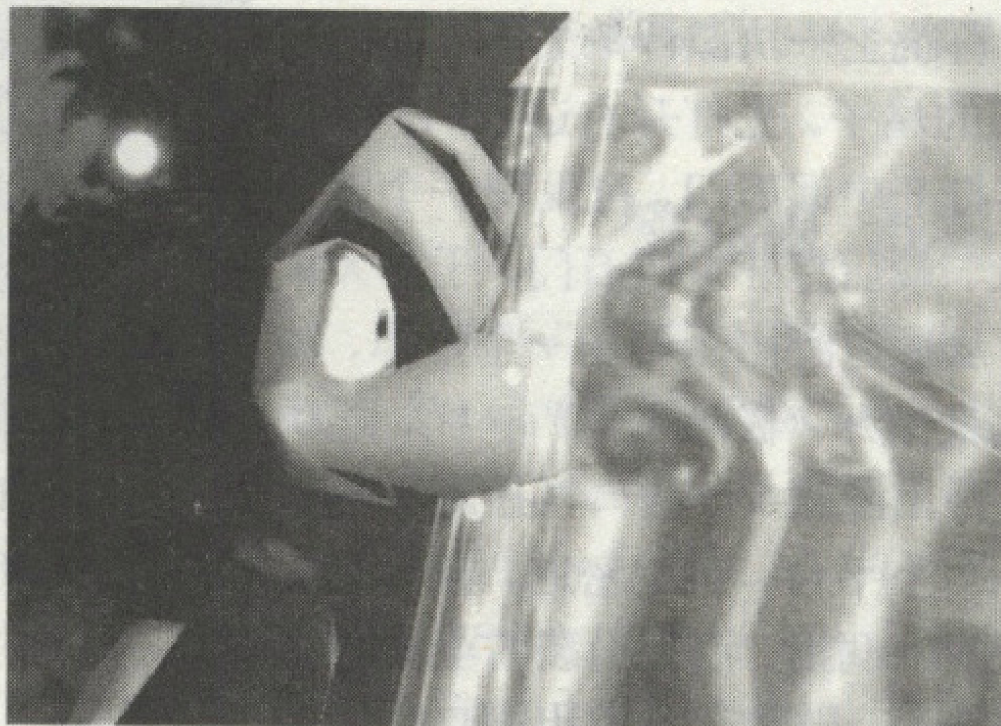
第9关 苍穹

消灭大蜘蛛，雷曼顺着蜘蛛网爬到一个洞口，解救下面的笼子，再爬上来。洞内还能再救一个笼子。“滑翔”到前面的蜘蛛网，爬上去跳入洞中。周围是参天大树，先走左边的木桥，消灭海盗，打开开关救出Globox。回到刚才的木桥前，选择走右边的木桥，Globox已经在桥那边那儿等雷曼了，它会用雨水帮雷曼破坏红色电光门。雷曼跳到大平台上，吃掉蘑菇后面的黄色萤火虫。Globox可以使一处绿色花蕾开花。雷曼跳上花瓣飘过深渊，打断柱子。柱子倒下会架成一座桥。干掉桥那边的海盗，Globox教会雷曼发射蓄力光球弹的本事，即按住打键一段时间再放手，出去的光球弹威力加大。跑出山洞就看见海盗船，Globox吓得落荒而逃。雷曼只需躲避海盗船的炮弹，没多久海盗船就撞毁了。再消灭对面那个活蹦乱跳的海盗，哈哈，Globox不知道从哪儿又钻出来了，帮雷曼穿过电光门后，两人来到一个院子内。Globox招来雨水使红草长高，雷曼借助红草的掩护避开探照灯，混进大门内，救出笼子里的小蚂蚱。Globox和雷曼告别后，雷曼进入下一关。

第10关 鲸鱼海湾

雷曼跳下一个透明的大水缸，通过水道游进另一个透明的水缸里，打开电光门开关，走进通道，干掉怪物。爬下大网补些血，躲过食人鱼攻击，爬到右边的网上吃掉黄色的萤火虫。然后跑到沙滩上，用光球弹打死对面房子上的海盗。再顺绳子爬上这栋房子，跳到对面房顶上，反身打开开关，切断电光门，闪过滚桶，来到一块空地上。一个海盗正呼呼大睡，先别急着打他，去找一个炸药桶给他尝尝。那家伙一下还炸不死，只好再接着请他吃光球弹，这样打确实轻松不少。炸开门可救出一个笼中伙伴，跳上树，荡到二楼。雷曼游下水，发现鲸鱼被关着，从电光门左面的岩缝游进去，来到一个大房间再向右走，打开开关，鲸鱼得救了。此时又有长腿的炮弹来当马了，雷曼毫不客气，骑着它冲过左边的路，用炮弹炸开门，救出一个笼子。然后回到海里，得救的鲸鱼带着雷曼向深处游去。鲸鱼会吐出蓝色萤火虫给雷曼增强氧气，雷曼还要和其他鱼抢这些氧气。最后来到一艘沉船内，雷曼沿船内部游出水面，到地面后，跳上甲板爬上了望台救下笼子，吃掉补血的红色萤火虫，再跳上旁边山壁的小路，滑下小溪，滑翔到隐藏在瀑布后的洞穴里。把大猩猩骗下水，救出小蚂蚱。从洞口旁的绳网往上爬，进入过关的时空门。

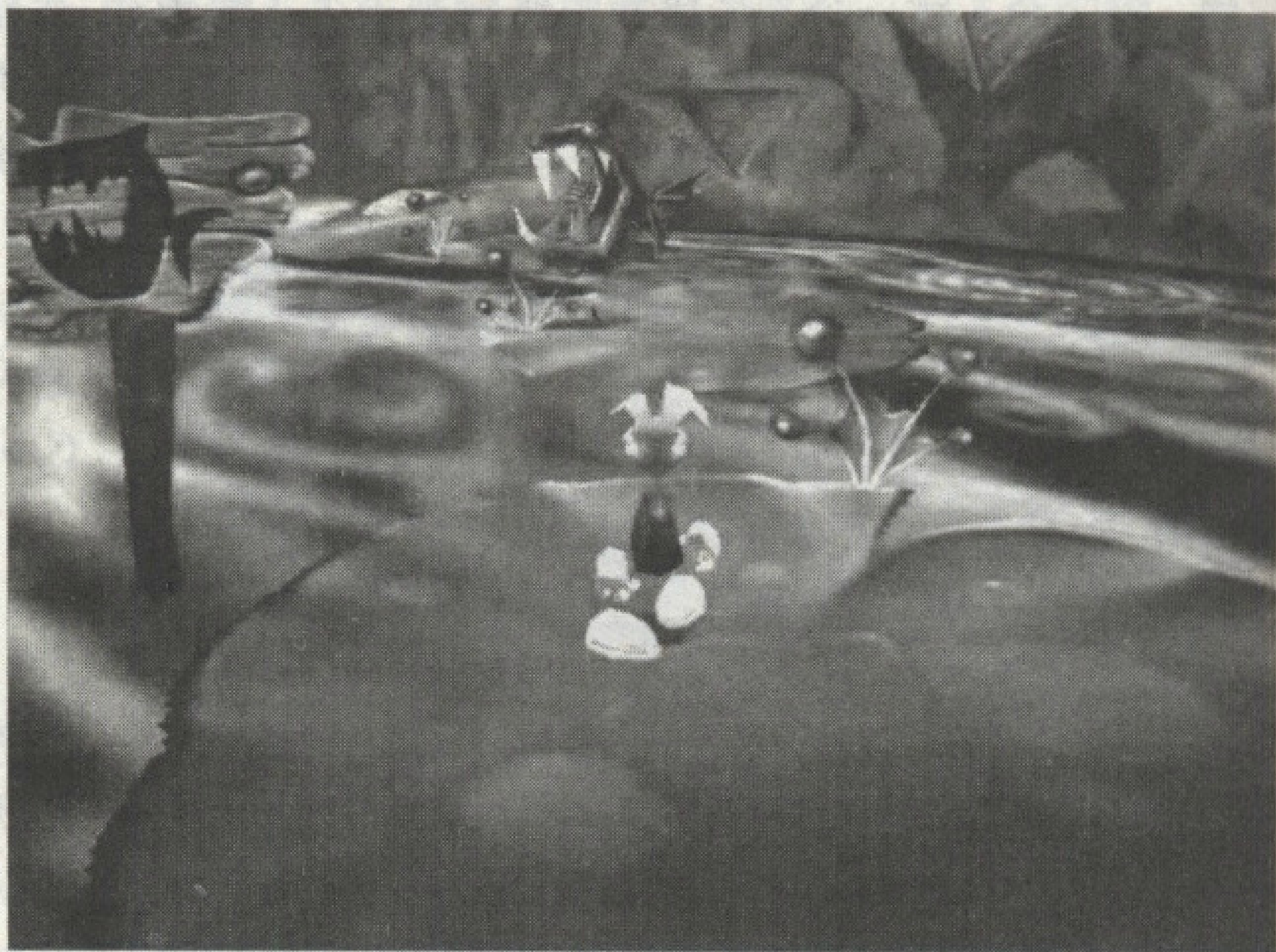




第11关 石与火的世界

这关很长哦！雷曼“滑翔”到石桥上，跳上左边平台打死海盗，利用网当蹦床，跳上走道，打掉炉子上两处补丁，分别救出两个紫色光环，并利用它们荡到高处吃掉黄色萤火虫，还能得到一个金色的拳击手套，可使光球弹威力加大哦！继续前进，打死从地里冒出来的海盗。跳过一些平台看到一棵长有紫色圆茄子的植物，呵呵，一代里常见的茄子又回来啦，真亲切啊！用光球弹打下茄子，雷曼跳上去，利用发射光球弹的反弹力，控制茄子在岩浆里逆流而上。到达一个刚才看见过的洞口，洞里也有茄子，雷曼扛起一个，啊！前面那个大猩猩又出现了，让它尝尝茄子的威力吧！雷曼一茄子打上去，大猩猩就被砸蒙了。跳上猩猩脑袋，救下一个笼子。出洞后，雷曼继续沿这个方向走，来到了这关开始的地方，可找到一条隐秘的道路。有刺的地方无法通过，就要利用茄子了。把茄子扎在上面，踩着茄子过去，再救出一个笼子。然后顺岩浆流而下，来到茄子树那儿，跳上蜘蛛网，打死毛毛虫。再度跳上茄子，控制它到一个洞口，穿过山洞，跳上茄子再次逆流而上，找到隐藏关。

雷曼跳过小平台，避过火焰，向左跑过石桥，从石桥左边的台子跳到右边平台上打掉笼子。打碎石桥前的石墙向后跑，救下小平台上的笼子，用光球弹将右边的石笋打落作为落脚点前进。打倒两根石柱，“滑翔”到前面的平台上去。打落石笋后，雷曼跳上一块漂浮的石头，来到熔岩瀑布前。小心躲避火龙和小蜘蛛，先从左边跳到最右边的石块上打掉笼子，再从右边跳回左边最高处。荡过紫色光球继续向前，再跳上一块漂浮的岩石，跑上台阶进入一间有三个门的屋子。先打开右边石门，可吃到许多红色光球，再打开中间石门，可发现一个笼子和一只金色拳击手套。最后打开左边石门，干掉大蜘蛛后进入左边的门，从通道滑出后看见一个炮弹，骑上去，接下来的感觉就像开《极品飞车》一样，连跳带冲地通过四条沟，跑出隐藏关。喘口气后跳上茄子顺岩浆而下，跳上一个小平台，钻进密道，救出笼中伙伴。跳进熔岩头上的山洞里，消灭偷袭雷曼的独眼怪物后，冒出来一个茄子。借助茄子跳出洞口吃掉萤火虫，结果雷曼和石块一同掉了下去。雷曼像摔进了18层地狱一样，到处都是燃烧的岩浆，幸好落下一个茄子，抛起后跳上去，顺着岩浆走。雷曼左躲右闪，跳起打开螺旋桨，吃到红色萤火虫和大黄萤火虫后，继续岩浆旅行。在拐角进入密道，爬上蜘蛛网救出一个笼子。跳下悬崖向右可到一平台，进入圆盘下的缺口，

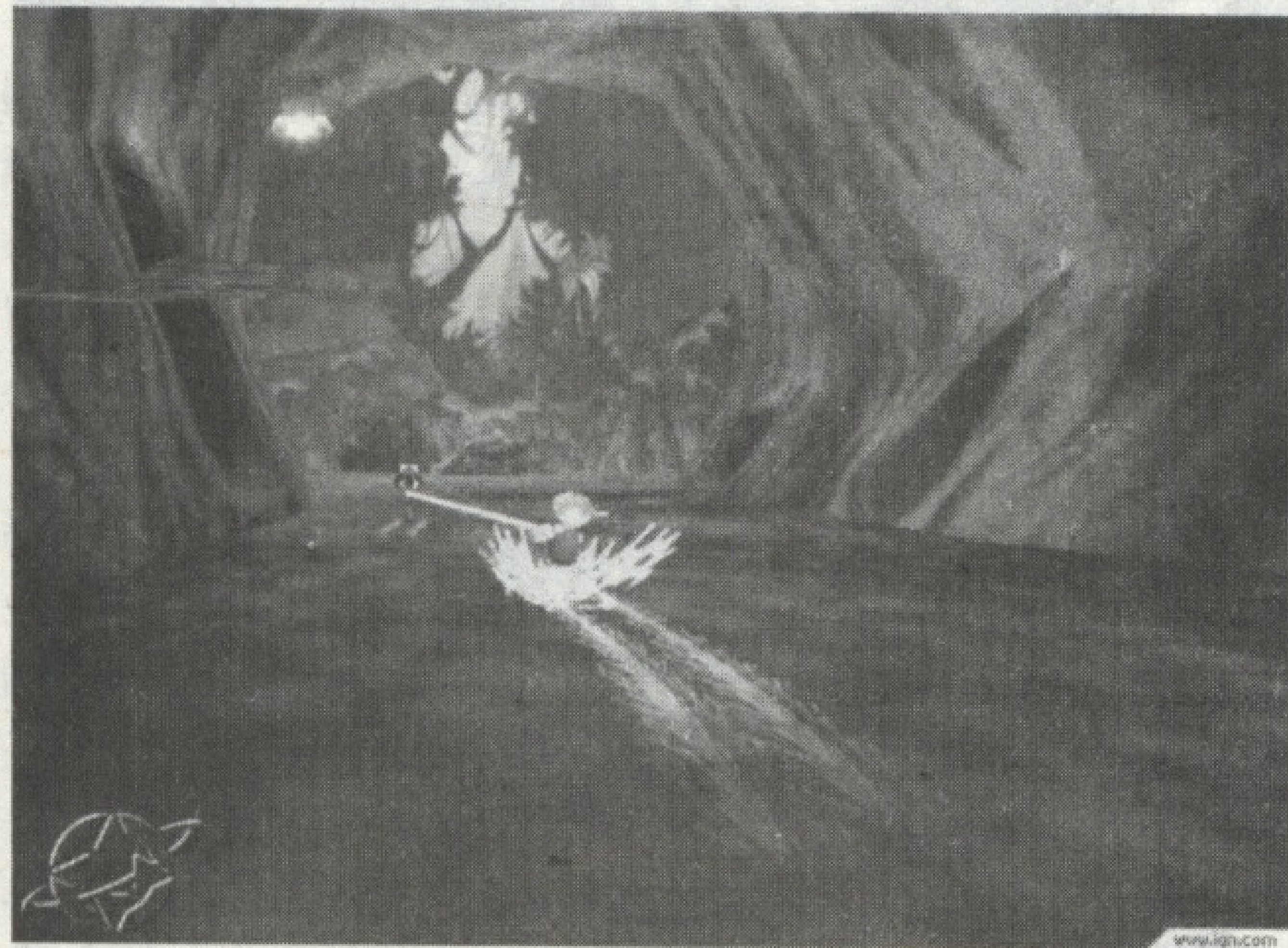


雷曼看到有若干石柱，第一个柱顶有个橙球，估计又是要安装到四面体上了。雷曼将这个橙球一个个石柱扔过去（没扔好的话还得反过头来重新扔），前面又有一道熔浆，茄子在对面，雷曼手里扛着橙球怎么把茄子弄过来呢？有了，将橙球向上抛起、发光球弹把茄子打过来，再接着橙球，然后抗着橙球登上茄子，真是上一个球，下一个球！要行进就还得不断把橙球抛高，发射光球弹，利用反作用力移动了。到了对岸，雷曼将橙球扔上岸后，自己再上去。终于看见橙色四面体了，把橙球扔上去吧，圆盘门转动了180度，还得找个蓝球呢！从神殿对面的出口出去，又来到第二段岩浆道路。这次从圆盘门上方的缺口进去，站在茄子上打碎石墙，从洞口跳出，再跳过几个连续的小平台，追随紫色光环滑行前进。雷曼跳过火焰，荡过岩浆，跟着第二个紫色光环又来到了神殿，不过这次落在了高处的平台上。终于拿到了蓝球，赶快把它扔到蓝色的四面体上，大地在颤动，神殿的守护者Umber苏醒了。荡到Umber头上，它会带着雷曼走过长长的岩浆流，在Umber的头顶将要没入岩浆前，雷曼跳了上岸，跑上石阶，历尽千辛万苦终于拿到了第二个面具。

第12关 回声的山洞

雷曼看见一个海盗可疑地闪进一道门，有什么悬机呢？哦！原来要进去首先要打开门上的四盏灯。先解决一个海盗，然后上房打开开关，开启第一盏灯，再

从木板尽头“滑翔”到对面的平台上，跳到地洞中，顺水游至一间屋子内找到第二盏灯的开关。而后原路返回地洞。像前面一样，用茄子对付大猩猩，再踩着他它的头顺网爬回地面。沿流水方向跳过平台，进入山



谷，在一间房子内打死海盗，用光球弹打一下按钮，升起木桩，抓紧时间跳上另一栋房子，消灭海盗，打开第三盏灯的开关。再打一次按钮开关，由木桩跳上山壁上的绳网，爬上去来到悬崖旁。跳上木制浮动平台缓缓上升，然后再跳到下一个平台上。来到对面房间内，用光球弹打一下按钮开关，打开门，在走廊上打开第四盏灯的开关，芝麻开门吧！终于进了回声山洞。拣起地上的炸药桶炸开房门，救出笼中伙伴。接



着又利用炸药桶当运载火箭飞到塔楼上，从海盗旗上弹起来，吃掉萤火虫，救下笼子。第二次用炸药桶飞上小蚂蚱头像的山洞中。跳上茄子飘下溪流，爬上水坝，跳过平台，荡到阁楼上。海盗会用炸药桶扔雷曼，正好利用它炸开木板，进入阁楼，消灭海盗，救出笼子，回到洞口。再次飞上小蚂蚱山下的大门口，吸引大猩猩下水。扛起炸药桶向对面山壁上方飞，撞开开关后大门就会打开。跑进门后雷曼来到洞穴深处，扛起炸药桶走到地上有一块影子的地方，将桶往上扔即可炸开一个笼子。扛起炸药桶飞过长长的管道，落在一块山壁前的木板道上。打死海盗。跑进门后向左边的绳网上跳，弹起后救出一个被吊着的笼子。跑出门打开按钮开关，看到巨大的铁栅栏门缓缓升起，赶快跑进门去，跳过木板，在铁栅栏门落下之前扛起桶飞出去。飞出通道后落在山壁的网上，再利用一个炸药桶飞到左边山崖的栈道上，打碎笼子救出小蚂蚱，跳入时空门之中。

第13关 绝壁

这关一上来，海盗就给雷曼一个下马威，密集的炮弹纷纷射来，雷曼边反击边跳跃躲避，以最快速度爬上网绳，还要吃萤火虫、救笼子，确实有一定难度。最终雷曼逃进了一扇门里。跑过水面的桥，沿道路盘旋上升，水面也在上升，而且敌人的火力很猛。

躲过木桶后，雷曼到达建筑物顶部，打死海盗，开启开关，关闭电门，爬到上面，救个笼子，再打开第二个开关，顺钢架跑到另一扇门里。继续沿绝壁外的道路而上，“滑翔”下一个大峡谷，吃光萤火虫，打掉飞行炸弹。落到底后，雷曼跑到一片比较空旷的地方，遇到一个非常厉害的海盗头子。加上海盗的炮弹，战斗异常激烈。好不容易才战胜他，最后救出小蚂蚱过关。



第14关 世界之巅

把守卫的大猩猩骗下悬崖，雷曼坐上传输装置飞速前进。途中要躲避障碍物、吃萤火虫、向敌人的炮开火。结束旅行后消灭木桶怪物，再躲过滚动的木桶。爬上网来到一个房间内，打死第二个木桶怪物（最好躲起来打）。扛起地上的炸药桶往前走，炸开一扇门，吃到金色拳击手套，救出小蚂蚱。雷曼返回前面的房间，爬上网后吃掉萤火虫，救笼子，然后来到另一间有木桶怪物的房间。打死那个木桶怪物，出门即可过关。

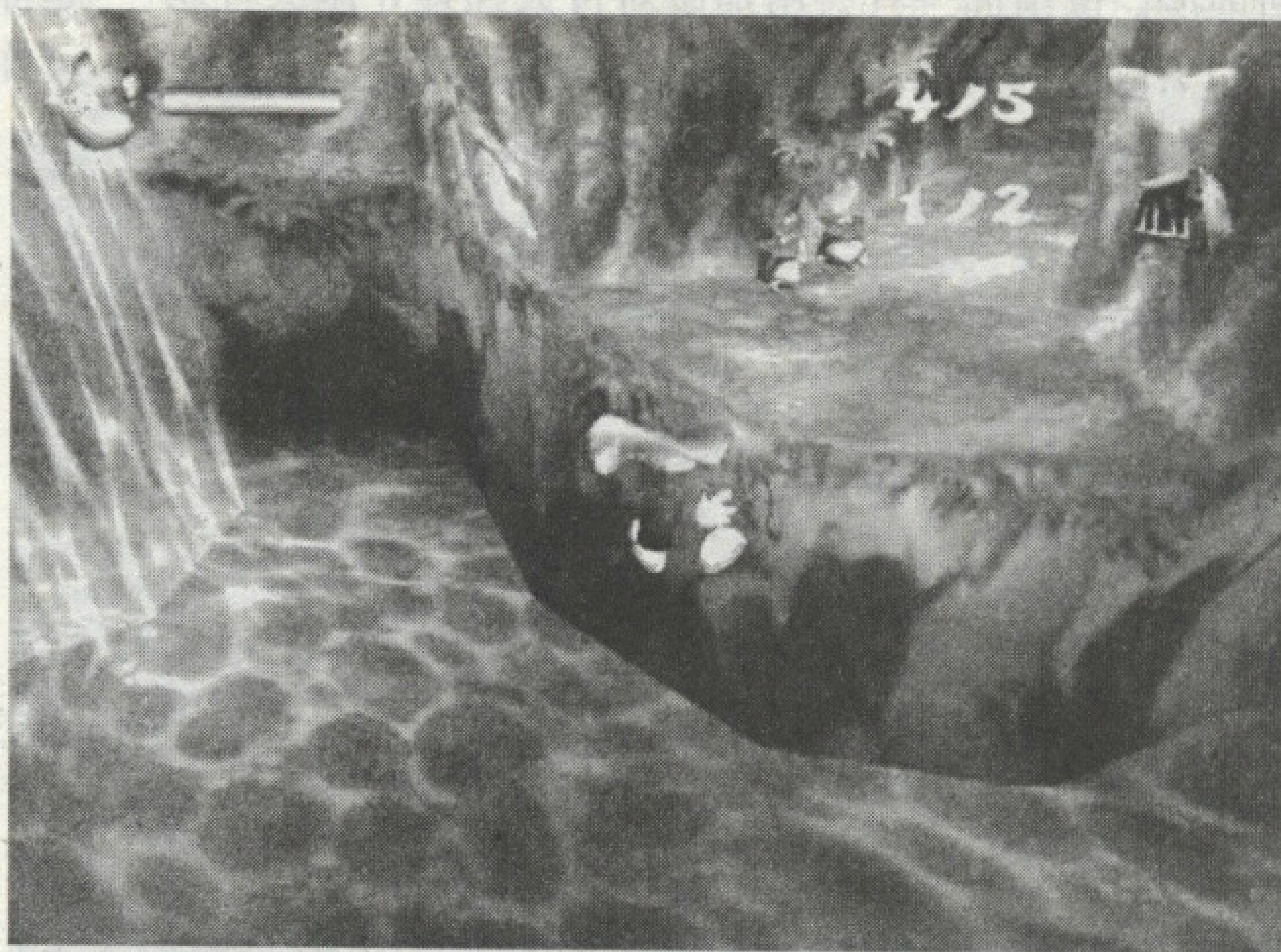
第15关 岩石和熔浆的世界

若是吃够黄色萤火虫，雷曼就会发现Ly在左边，可以跟她进入隐藏关。只要在规定时间内跑到终点，就可以得到金色拳击手套。回到这关开始处，向前跑爬上网，打死海盗，跳上木桶，漂流下去，再跳到对面的路上去，躲过滚桶荡到树根上，跳过两个乌龟壳，救出笼子里的紫色光环，荡过断口，进入岩石和熔浆世界的入口。左边石块上有金色拳击手套，消灭入口处的海盗易如反掌。雷曼冲进殿内一通狂打，消灭眼球，继续向前，又有恶心的毛毛虫了，打死它！跑上石阶，救了桥下的笼子，再过桥……

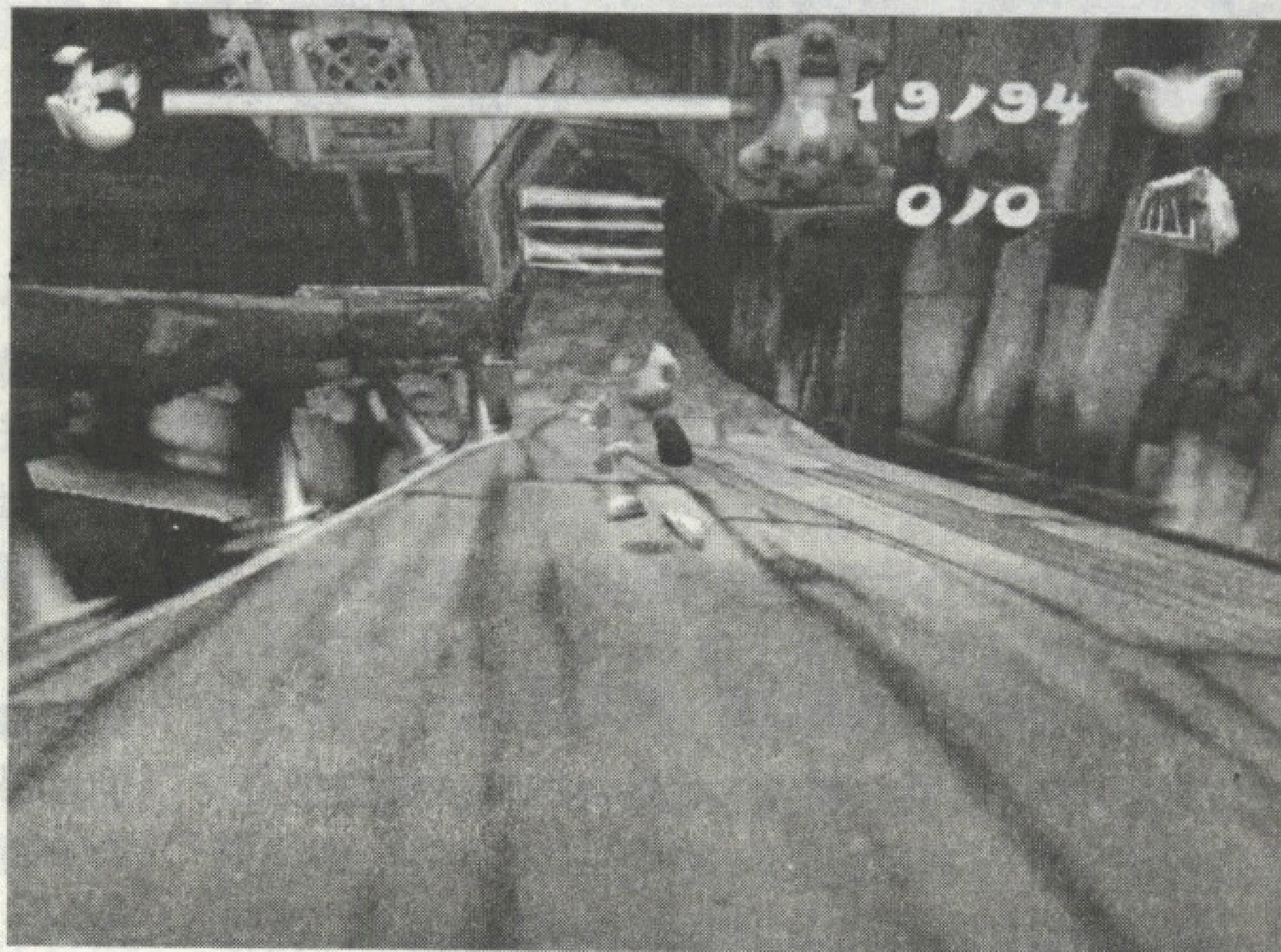
跳上右边的平台，打死黑毛毛虫。爬上网，并往左爬，然后一直跑到底，跳上紫色大花，原路飘回，用光球弹把刺条打得缩回去，解救右手边的一个笼子。花飞回殿内大堂，然后钻进地面的洞，向深处飞下去。躲过刺条，雷曼发射光球弹击碎石壁，突然的大火烧了雷曼的花，只好跳上另一朵。打碎第二块石壁，雷曼落到一个通道前。跳过漂浮的平台，救出笼中伙伴。用光球弹打开三角开关，跳上平台跑进门里。躲过火焰，跳上旋转石柱，当熔岩流被截断时，马上再跑到左面，吃掉网上的黄色萤火虫，爬上小平台，打碎对面墙壁上挂着的笼子，再跳到旋转石柱二层的突出部分上。顺着石柱上的一个个平台跳到顶，打开三角形开关后进门。来到一扇上下开的石门前。把伸出来的刺条打得缩回去，对着墙上的三角形开关连连发射光球弹，将石门打得足够大后再进去。躲过巨大的伸缩石块，跳上前方平台，转过身打碎一个笼子，再利用铁网爬上来，当石块伸出时立刻向外跳然后再飞回来，如此可以轻易避过好几块会伸缩的大石块。再度打开开关，跳上从墙里伸出的小平台，跑进通道，先吃掉萤火虫，再对准有漩涡图案的石块发射光球弹，就可反弹到屋顶打碎笼子，救出小蚂蚱后过关。

第16关 岩石和熔浆的世界深处

这一关开始，雷曼可以和Ly学会真正的飞行。按住"跳"不放就能不断往上飞，这样不用茄子，雷曼也不会被烫伤了。先补些血，再反身沿着熔浆低空飞行，自己调节飞行高度，小心烫着。用光球弹打掉石头，飞进小洞内解救一个笼子，再回大厅，向上飞出顶上的洞口打死毛毛虫。到



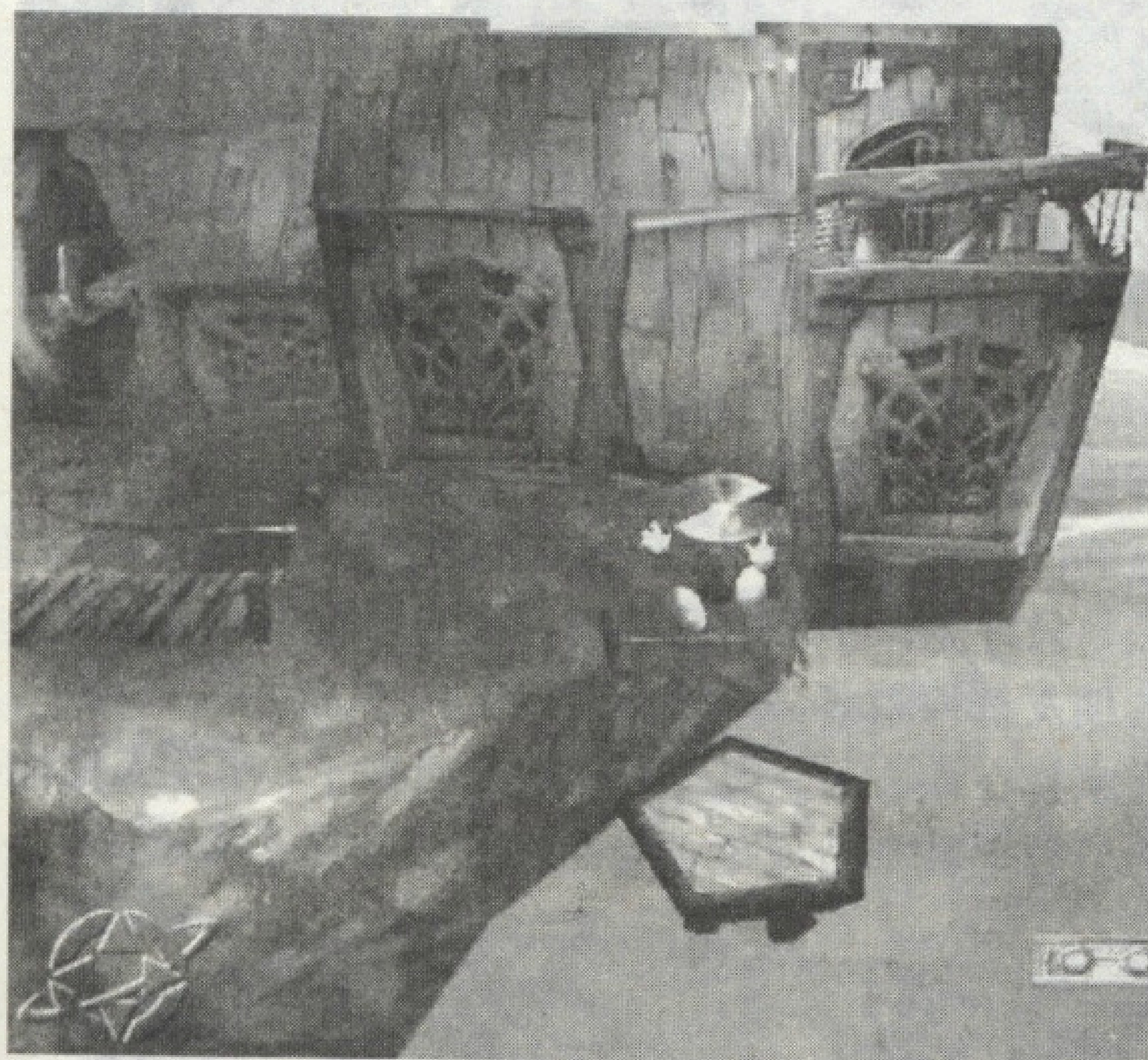
平台后，风扇将雷曼向右吹，躲过火焰，打碎石头，飞进小洞内，两边炽热的熔浆足以把雷曼烧成灰，千万小心。飞到没风的地方后可救出桥下的笼子。走进一个房间打死毛毛虫，利用光球弹反弹到地面打碎石块，雷曼钻进洞去。这里又有风了，飞慢些比较妥当。飞进荆棘洞后，尽量贴着地飞。左边的隐藏路中有两个笼子可以救。雷曼飞进一扇石门，突然被人从背后突袭，打得雷曼失去了飞行能力，原来是此地的守护神Foutch。硬拼的话雷曼根本不是对手，逃吧！雷曼逃到一张有弹性的蜘蛛网上高高弹起，用光球弹打下尖石柱，Foutch连挨几下石柱后，终于死翘翘了，变成一个紫色光环，荡过光环，跳进洞后取得了第3个面具，这样就只剩最后一个面具没有收集到了，继续努力吧！



第17关 古墓雷影



可怜的Clark又被海盗抓去了，雷曼立刻去营救好友。救下一个笼子后，打开一个开关，前面的栅栏门被打开了，顺路往下跑会有一只蜘蛛在屁股后面追雷曼。打死拦路的枯骨鸟，吃光黄色的萤火虫，跳进洞内，打开开关，不理追击的大蜘蛛，爬回地面，打死食人鱼，跳过平台。走左边一条路，消灭海盗，打回枯骨爪，逃过大蜘蛛，爬上右上角的平台开开关，一个平台浮出水面。然后是右边的路，打死食人鱼进入墓地，当心枯骨爪和海盗。打开墓碑后的一个开关，又一个平台浮出水面，最后走当中的路。跳过骨架和平台爬上蜘蛛网，跳入地洞中。打击齿轮开门，进行一段“木桶漂流记”，小心绿色的毒烟，再跳上第二个木桶。雷曼爬上蜘蛛网，打死海盗，用开关断开电光门，跑进去，跳过电光，再进行一段“木桶漂流记”。爬上蜘蛛网，扛起炸药桶，点着引线，飞向对面的木板路。打死海盗，救下一个笼子，荡过被救出的紫色光环，再用炸药桶当火箭，飞进对面山崖上的铁管道内。从铁管道跳下后落到木板上，扛着炸药桶飞到前方高处平台上，爬上蜘蛛网后又扛上炸药桶向左飞，可以落在一条木板路上。干掉落下的海盗，在木板路最低处可救下一个笼子。跳上木桶顺流而下，经过蜘蛛网时跳起抓住，打死不断出现的枯骨鸟，补些血再跳回桶上，利用桥下的紫色光环荡上右边的蜘蛛网。



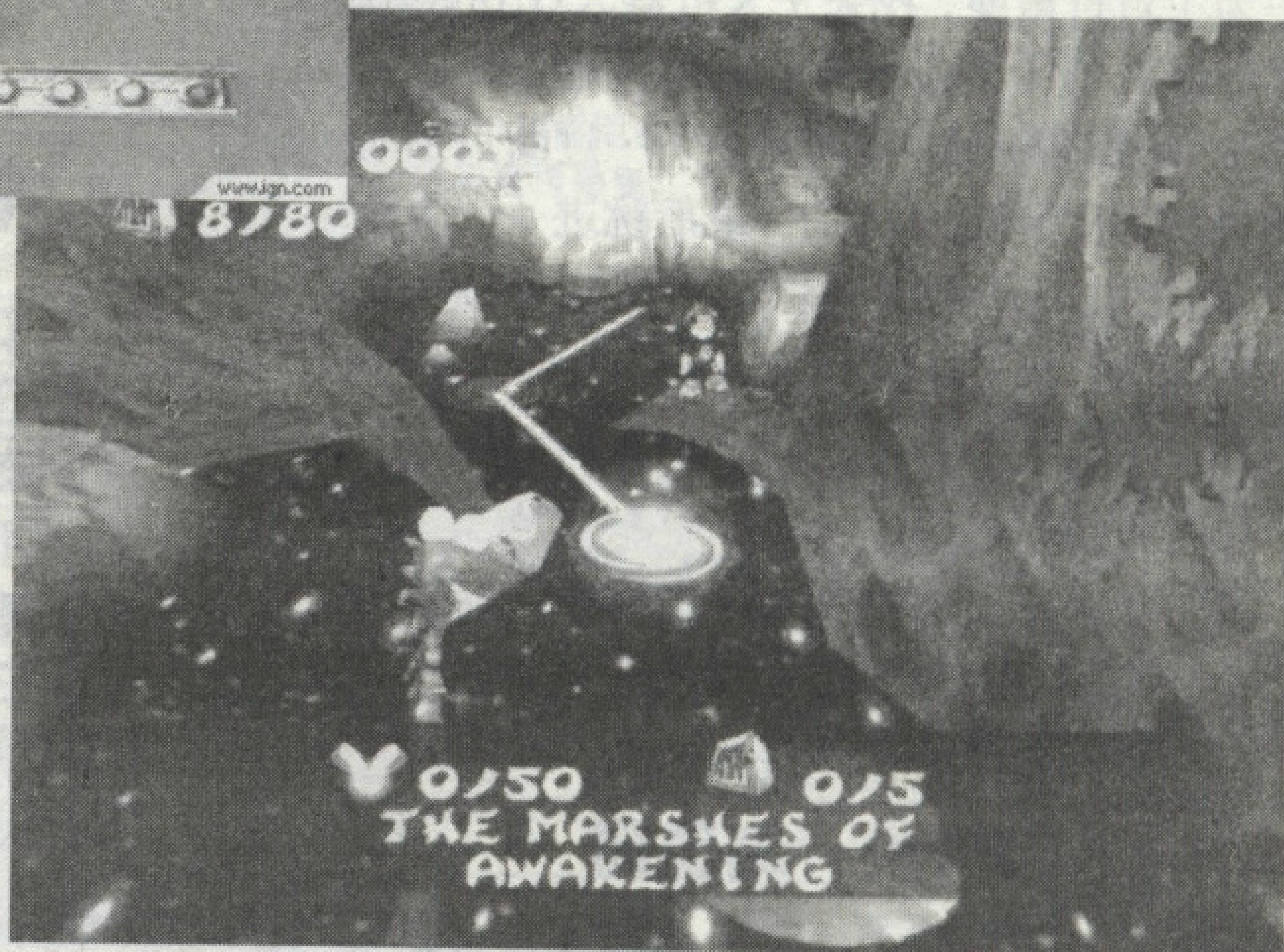
再往上爬，上面还有一个紫色光环可以荡上木桥。救出笼中伙伴，然后荡回，爬上蜘蛛网，杀死大蜘蛛，用光球弹射击齿轮，跳入地下。

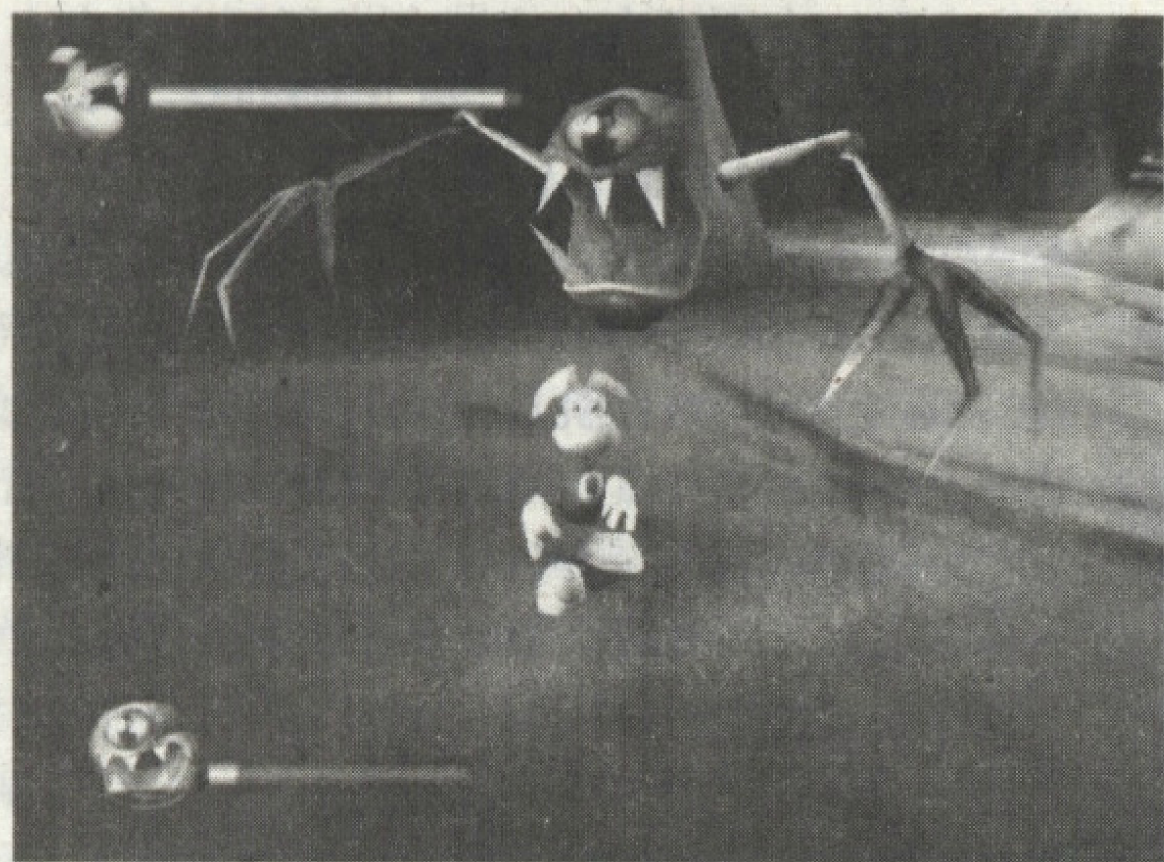
雷曼打开开关，发现Clark已被海盗控制，居然翻脸不认人了。雷曼将墙上的三个按钮开关按下，Clark被一道电光绊倒，乘机打他背上的那个控制盒。几次过后，控制盒被打掉，唤醒了Clark。Clark高兴地将雷曼捧在手中，跳上Clark的肩膀，救出头顶上的小蚂蚱，即可过关。

第18关 铁山

天色阴暗，霏雨绵绵。雷曼跑上木桥，利用紫色光环吃掉黄色萤火虫，向前跑，爬上网，荡光环，闪过地上的红色电光，打开对面的两个开关，关闭地中洞穴里的蓝色电光，跳下去打死两个海盗，别摔进湖里。湖面的木道上有金色拳击手套。

跑进大院子里，再解决两个海盗，爬上大箱子，救出笼子。来到房子上，打开开关，里面又有一个海盗，消灭他后爬上网，滑翔在小溪上面，一个一个木箱往前跳。在打死一个海盗，救出一个笼子后，雷曼开始了热气球之旅。热气球带着雷曼飘到一座海岛上，岛上有只机器鸟在跳，它的份量很大，整座岛都跟着它在振动。雷曼先跳上箱子，当箱子弹在半空中时再跳进管道，滑进屋里。将那只把守道路的大猩猩骗下水后，救出台阶上的笼子。第一关中那三个Globox家的孩子被关在一扇门里，将他们救出来。接下来雷曼利用箱子进入另一根管道，长腿的炮弹又送上门来了，





别客气，骑上它，跑了一段路看见Globox家的三个孩子正在拼命躲避电光。碰掉墙上的两个开关，大门开了，出门后向右，机器鸟开始追逐雷曼。骑着炮弹冲上铁网断桥，两个喷火加速后，雷曼逃到桥的另一边。前面有箱子、茄子、萤火虫，把那个茄子扔回岸上，再利用它吃个大黄萤火虫。继续前进，荡到污水管道上，跳下去。Globox的老婆Uglette正坐在地上哭，原来有很多孩子被海盗抓了。雷曼跳上一艘空的海盗船，驾船去四个坑道救出那些孩子。回到Uglette身边，一个小家伙的脑袋上居然戴着雷曼苦苦寻找的第四个面具，真是踏破铁鞋无觅处，得来全不费功夫啊！

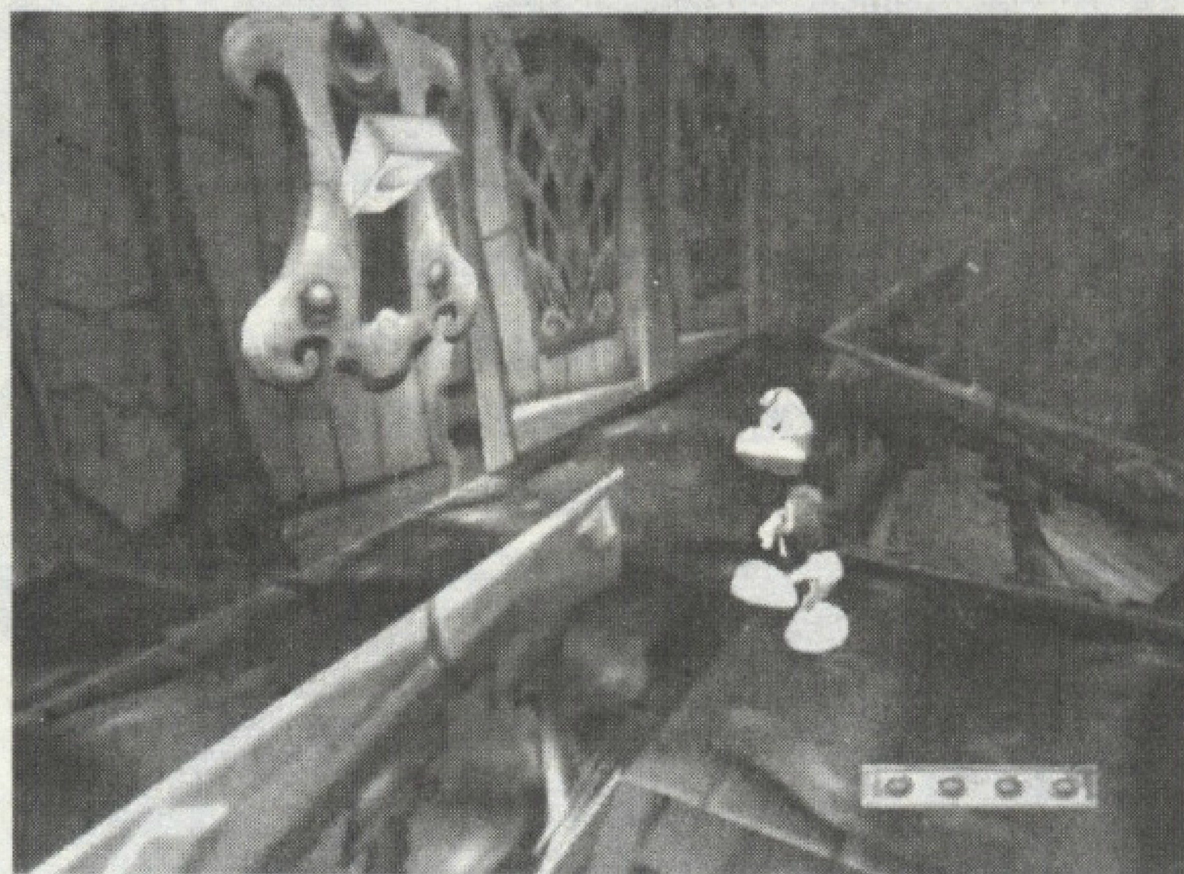
第19关 监狱船

收集全了四个面具，雷曼变得更强大了！海盗头子为了对付雷曼，找来了大机器人Grolgoth。雷曼一落地就开始了类似滑雪的滑木头地板，跳过熔浆，吃掉萤火虫，打开开关……过断口后右转，打开开关使柱子倒下，最后跳进一个大洞里。这里是舰船的控制室。下楼后遇见一个新品种海盗，先吃拳击手套，再去消灭他。然后找到滚筒下面的开关，恢复供电。雷曼骑上一个新品种炮弹，就可以飞了。注意去碰一下大门开关，剩下就是考验雷曼驾驶炮弹的技术了，最后还有条隐藏道路不要漏掉哦！雷曼骑着这颗飞舞的炮弹过关了。

第20关：乌鸦窝

决战开始了！Globox的家人虽然被救了，但他自己则深陷危险之中。正当海盗要执行死刑的时候，雷曼出现了！A Friend In Need Is A Friend Indeed。雷曼和海盗头子控制的大机器人Grolgoth展开了殊死的搏斗。躲开敌人的光球弹和脚踩，雷曼用自己的光球弹把Grolgoth发射来的炸弹打回去炸它自己。被连炸三回后，海盗头子发怒了，狠命一跳要踩死雷曼，结果木板不牢，破了个大洞，大家一起掉了下去。关键时刻Ly帮了雷曼一把，送他到安全的地方，还给他加油。雷曼信心倍增，骑着飞行炮弹再次冲向海盗头子……

先去隧道找金色子弹，吃了后，雷曼可以骑在飞行炮弹上开火，但会打光。不要紧，打光后隧道里又会出现金色子弹，去补充弹药就行了。先攻击



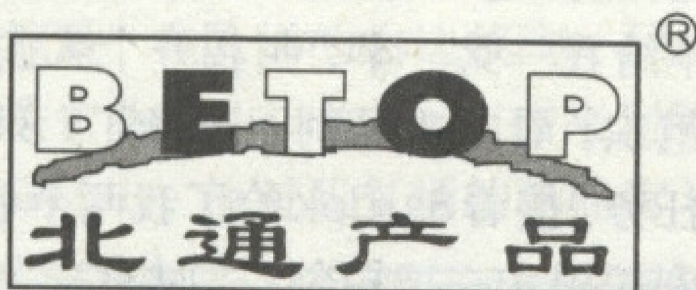
Grolgoth的钳子，等他翻倒后再扫射它肚皮上的绿色部位。敌人的跟踪导弹确实很厉害，要小心对付……最终的胜利总会属于好人的。海盗头子眼见大势已去，只好先保小命，逃跑了。海盗旗舰炸毁了，雷曼的朋友都得救了，唯独雷曼失踪了，只留下一只鞋子。大家都在伤心时，雷曼奇迹般地回来了，所有人都惊喜万分，胜利是属于雷曼的！胜利是属于大家的！

总评 94

制作	UBI Soft	类型	动作
发行	UBI Soft	语言	英文
载体	CD×1	环境	WIN95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐





北通PC赢家首届宝物大展示

欢迎加入北通行列

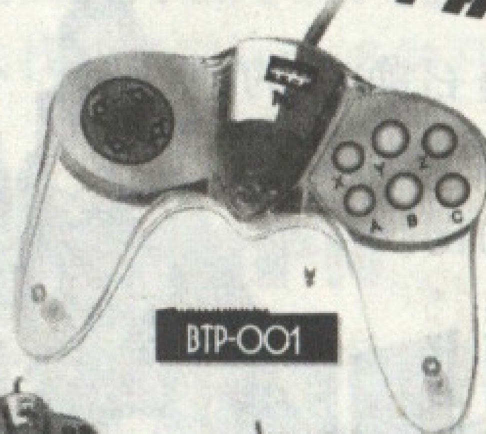
北通行列欢迎您!!!

五彩 电脑手柄 PROGRAM PAD



- 连发功能
- 8个按键
- 专用驱动程序

格斗之王 电脑手柄 PROGRAM PAD

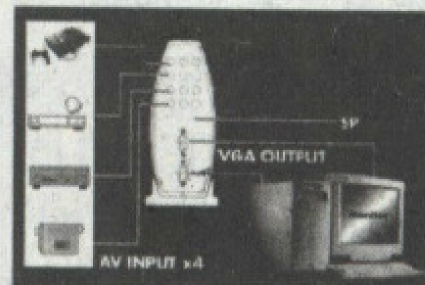


月狐 电脑手柄 PROGRAM PAD



Vga显示宝 box





跳舞地毯 SUPER DANCE



电脑跳舞毯(透明带灯防低温面料)

- 可供选择的颜色有透明、红、黄、蓝、绿、白五款.
- 三种型号手柄按键均有连发功能.
- VGA BOX显示宝的功能:四组AV输入,可把任何AV信号转到电脑显示器上显示.
- 详情请参阅"家用电脑与游戏机"的内彩页,或来人,来电索取宣传单张.

FOR USE PERSONAL COMPUTER

广州利昌行有限公司

E-mail:BETOP@public.guangzhou.gd.cn

电话: 020-81391404

传真: 020-81710500

手提: 13602869050

厂址:深圳宝安28区第一工业区一栋

广州分部 : 广州电子城1147-1148 铺	020-81844931	刘生	手提:13902203292
北京分部 : 北京市朝阳区雅宝路汇阳大厦108房	010-65924094	钱生	手提:13801077387
上海分部 : 上海普陀区灵石路1565弄12号305室	021-56376732	何生	手提:13901650241

地狱亡魂 Revenant

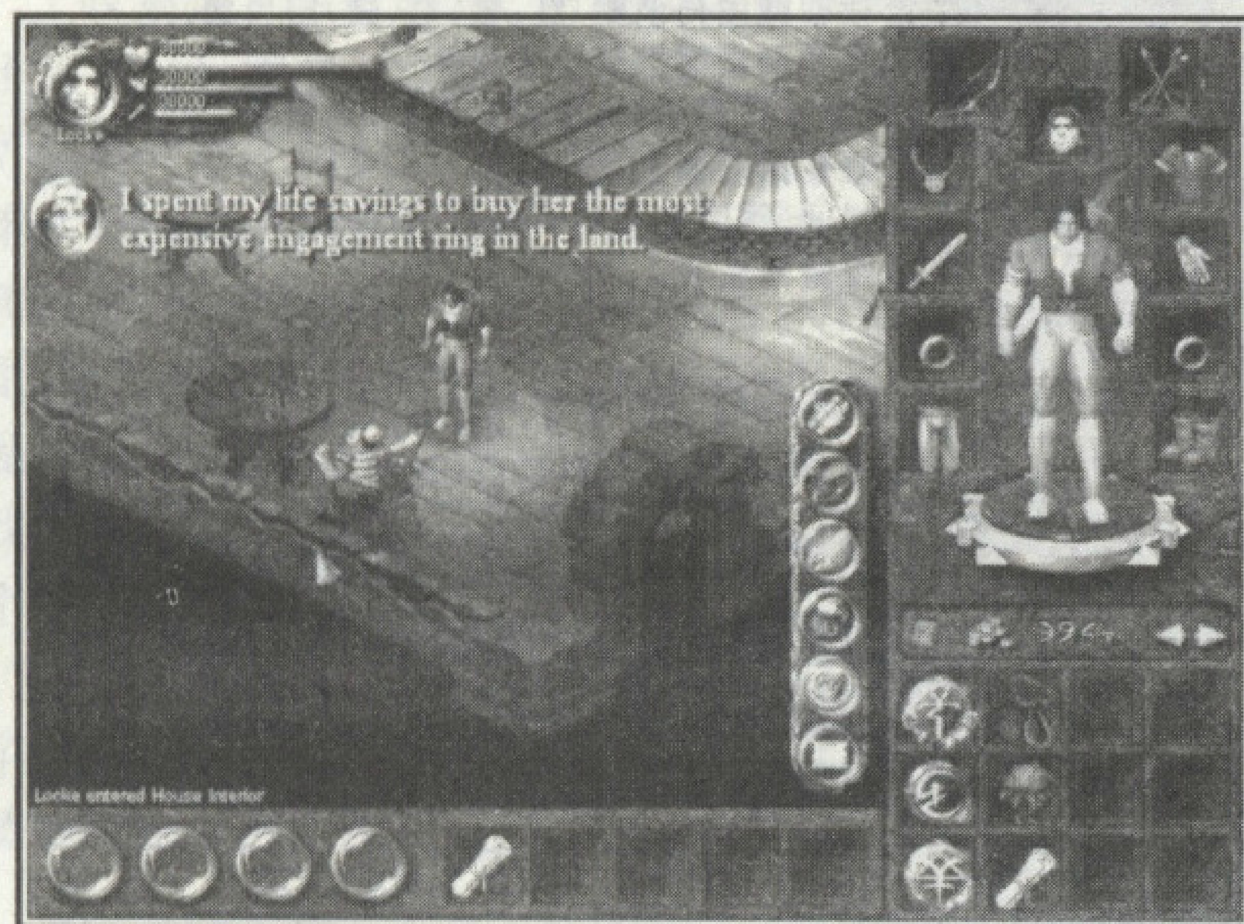


辽宁　枫红一刀流

第1章 复活亡灵

当我被传送到这古老的城堡中，大脑一片空白，不知道自己是谁，也不知道过去发生过什么事。站在我面前的是两个衣着光鲜的人，或许他们能够解开我的谜团吧。上前与他们对话，得知其中一人是Ahkuilon大陆的领主Tendrick，身边的则是他的大臣Sardok，是个法力高强的大巫师。他们说我只是一个被复活的人，暂时想不起自己的生平，并为我起了一个新名字叫Locke，叫我不必为失忆而担心，它会逐渐恢复的。

问起召唤我的理由，领主说几年前这个岛国出现了一个奇怪的宗教组织，他们有时袭击村庄城镇，很多人在家中无故失踪。经调查这些教徒在用平民的生命来修炼自身的法力，王国的士兵守卫都无法抵御他们的魔法能量，这里没有一个人能制服他们，只得关门闭户祈求平安。然而这些家伙变本加厉，竟然绑架了领主的女儿Andria，因此他们将我召唤到这个城堡中，希望我能救回公主。



原来我曾是一名巫师，擅使各种魔法力量，这就是他们召唤我的理由。值得高兴的是，随着我的复活，我从前的记忆和技能会逐渐地复苏。然而让我担心的是，他们居然不给我一兵一卒，叫我一个人去对抗这个强大的宗教组织。看来我已别无选择了，只有答应他们完成这个任务。接着Sardok给了我两个卷轴，领主则交给我一副护甲和一把短剑。这时有一个自称是Yhagoro的手下来向我挑战，把剑和护甲装备到身上后几招便击败了他。Tendrick对我的勇猛很是赞赏，吩咐把守卫Rand马上投入牢狱，因为他在公主失踪的那天当值。

在Tendrick和Sardok离开后，我开始在这座城堡中探索。走出这个大殿往左下有两道阶梯，与阶梯中间的守卫交谈，得到一些关于领主和大巫师的情况，还有公主Andria，守卫说她漂亮可爱，在这片大陆上无人能及，并且她还通晓很多的远古文字。往左下走碰到一个身材短小的守卫看守着一扇门，这里是往城镇去的，现在还走不了。往右上走过泛着蓝光的走廊，推一扇小门进去是地牢，看到一名练剑的守卫，与之交谈得知Rand是个不错的守卫，只是他倒足了霉运。而后走到牢门口与里面的Rand交谈，向他问起那个宗教的来源。他猜测他们来自西方的国度，据逃出魔掌的人说他们经常在岛国的东方Nahkranoth活动，Yhagoro是他们的教主，接着求我向领主求情免除他的死刑。

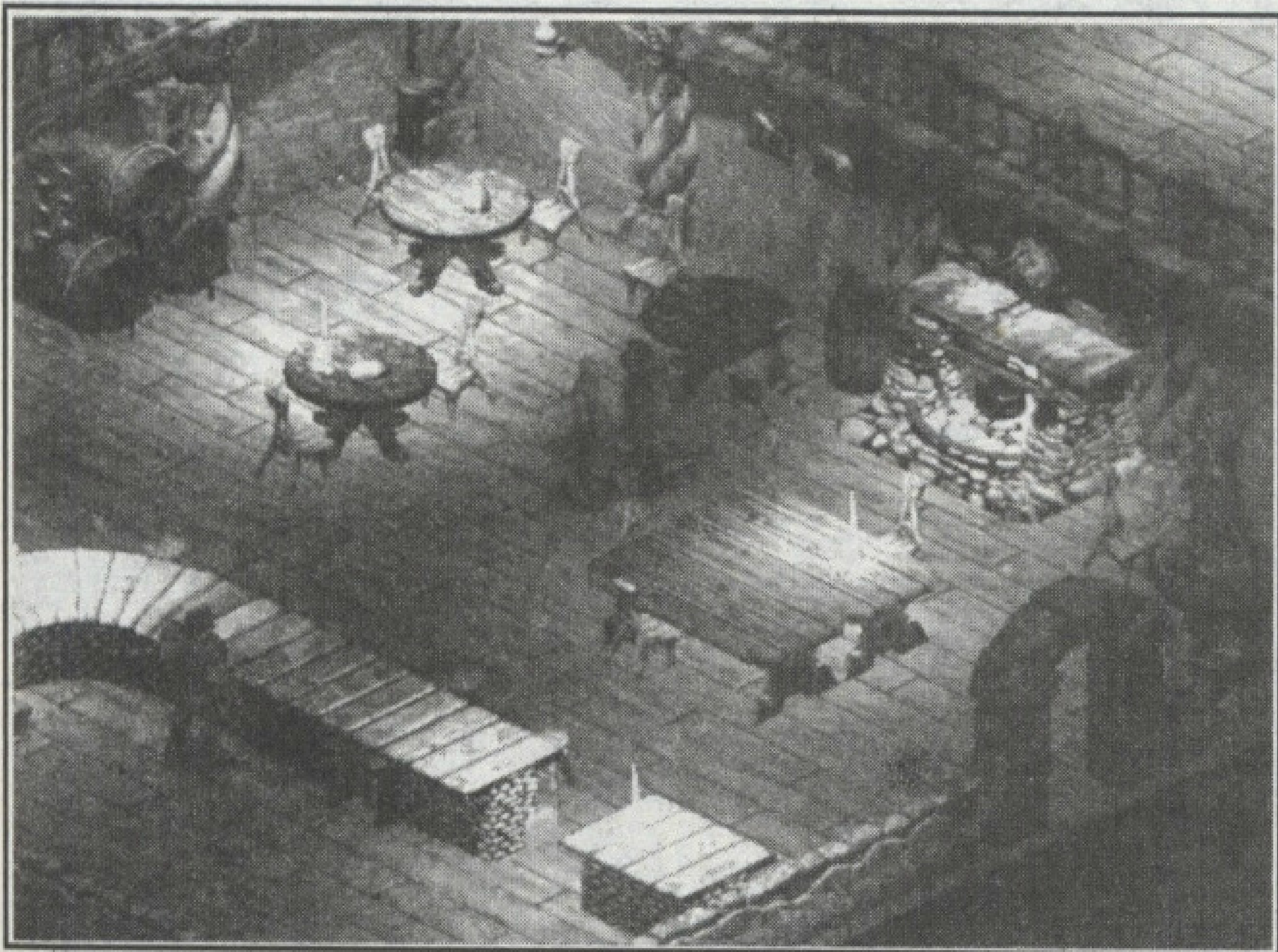
出了地牢去另一处大殿再次见到Tendrick和Sardok，他们建议我先去东方探索。尽管我为Rand求情，他们还是执意要处决他，要他为自己的工作失误付出代价。接着我们三人一起来到地牢，将Rand提出牢狱处死，然后我到城堡的右下角，出门来到了港口小镇。

第2章 港口小镇

这是个靠海的小镇，港口虽然不大，却是维持民生的主要经济来源。下阶梯往左走有间木屋，进去与一妇人交谈，从宝箱中拿到玫瑰花和卷轴。上楼与一老人交谈得到一点任务信息。出去下阶梯来到城镇的



二层，在阶梯左边是个药剂店，可买一些药来补充体力和魔法能量。在阶梯的右边找到一间商店，在这里可买到一些食物和小饰物。出商店来到隔壁见到图书馆的主人Geralt，他对我复活的事略有耳闻，有什么



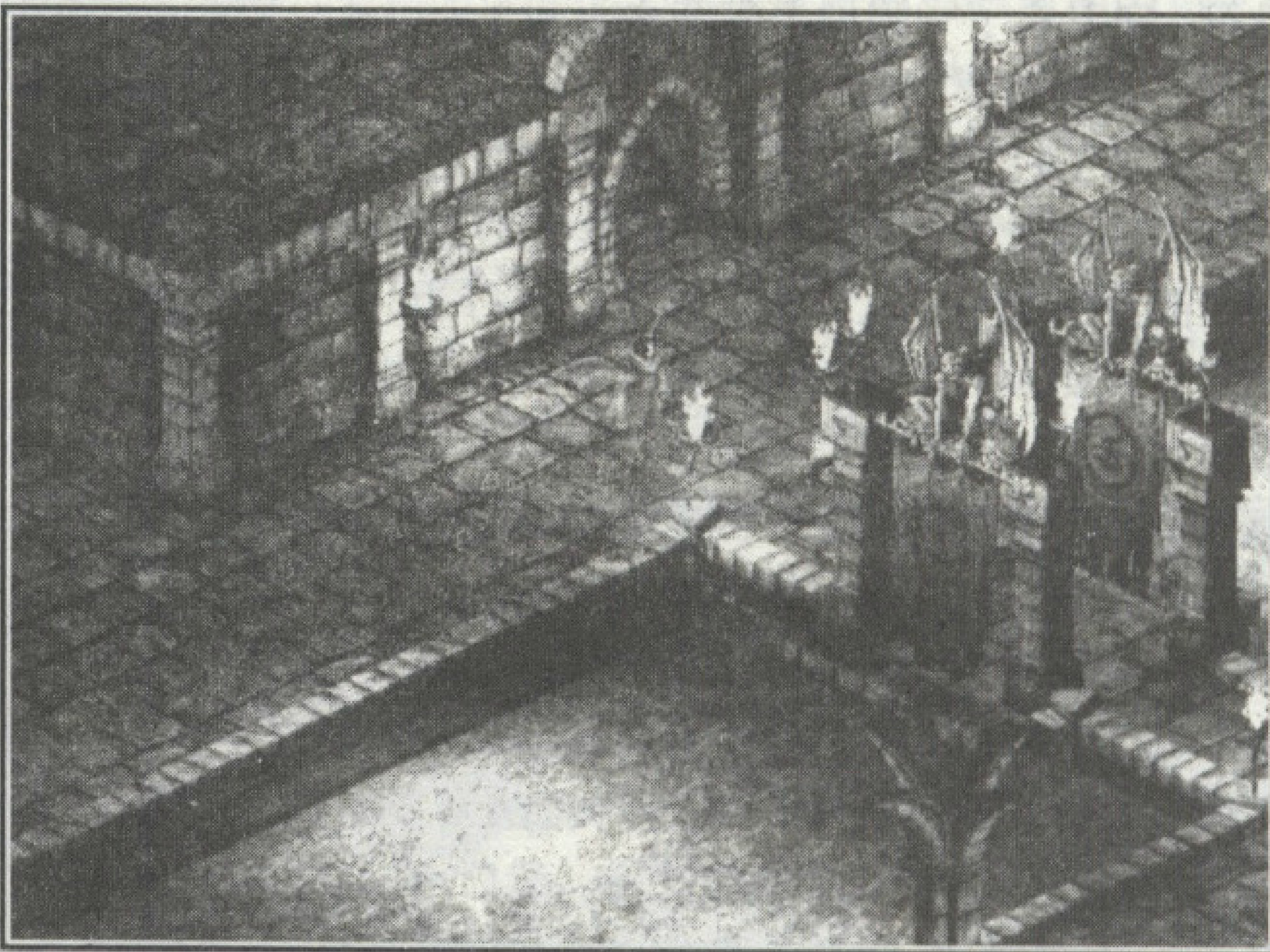
疑惑都可以问他。他向我说起要到东方Nahkranoth的话，需穿越一个险峻的洞穴和山脉，在途中会遇到凶狠的Ogrok族人，他们在洞穴周围建了很大的村落，是很难通行的。他还提起在城外有名隐士，从200年前就在那里修炼了，有机会可以去拜访他一下。告别了老Geralt，再往前走是间武器铺，在里面可买到一些武器装备。

由阶梯往前下到城镇底层，在旁边一个木偶戏场边与一人交谈，得到镇外森林中有珠宝埋藏的秘密。进入旁边挂有盾牌标志的房间，这里是护具店，好的东西价格自然不菲，还是等有钱再来吧。沿街道往右走进入一间木屋，在外屋与女主人交谈后推开一道门与里间的男主人说话，虽遭责备但从宝箱里拿到了一些好东西。沿着街道走到尽头是个酒馆，角落里有个喝醉酒的水手，看来他很伤心，已陷入某种困境之中。说起他在几个月前邂逅一个名叫Harowen的流浪女人，他疯狂地爱上了她，为此他花掉了平生的积蓄买了一枚名贵的钻石戒指，结果Harowen从他家中偷走了这枚戒指逃到森林里去了，当他循踪追去时，她已将自己关在了一座古塔中。我问起进入东方那个洞穴的方法，他说由于四周有Ogrok族人村落环绕，要接近它并不容易，那里的人们骁勇善战，武器精良很不好对付。不过他祖先曾在那个村庄偷到过一块护身符，带着它就可以通过那片村庄了。那个护身符如今放在东南海岸附近的Arakna岛上，如果我能把指环向Harowen要回来，他会用小船把我带上那个小岛。

回到图书馆去见Geralt，向他询问有关森林古塔的情况，得知要打开古塔的符印需要找到一把叫“金色太阳”的钥匙才行，钥匙的主人名叫Jason，他目前已被一伙德鲁伊抓去了，他们的营地就在镇外森林中。出了城镇可以看到路上有许多路牌，按照路牌的指示沿海岸往上绕过去找到一片墓地，杀掉里面的怪物，将那朵玫瑰花放到中央的坟墓上，左边出现了一个宝箱，从中可拿到一只翡翠戒指。出墓地在附近找到一间树屋，在火堆旁一位隐士正在盘坐修炼，他就是Geralt曾说过的Olihoot。他对于我的复活早已知道，言语中好象对我的未来也了然于胸，说我的任务凶险弥布，让我去找武术家Jong多学习一下武功。

第3章 部落护符

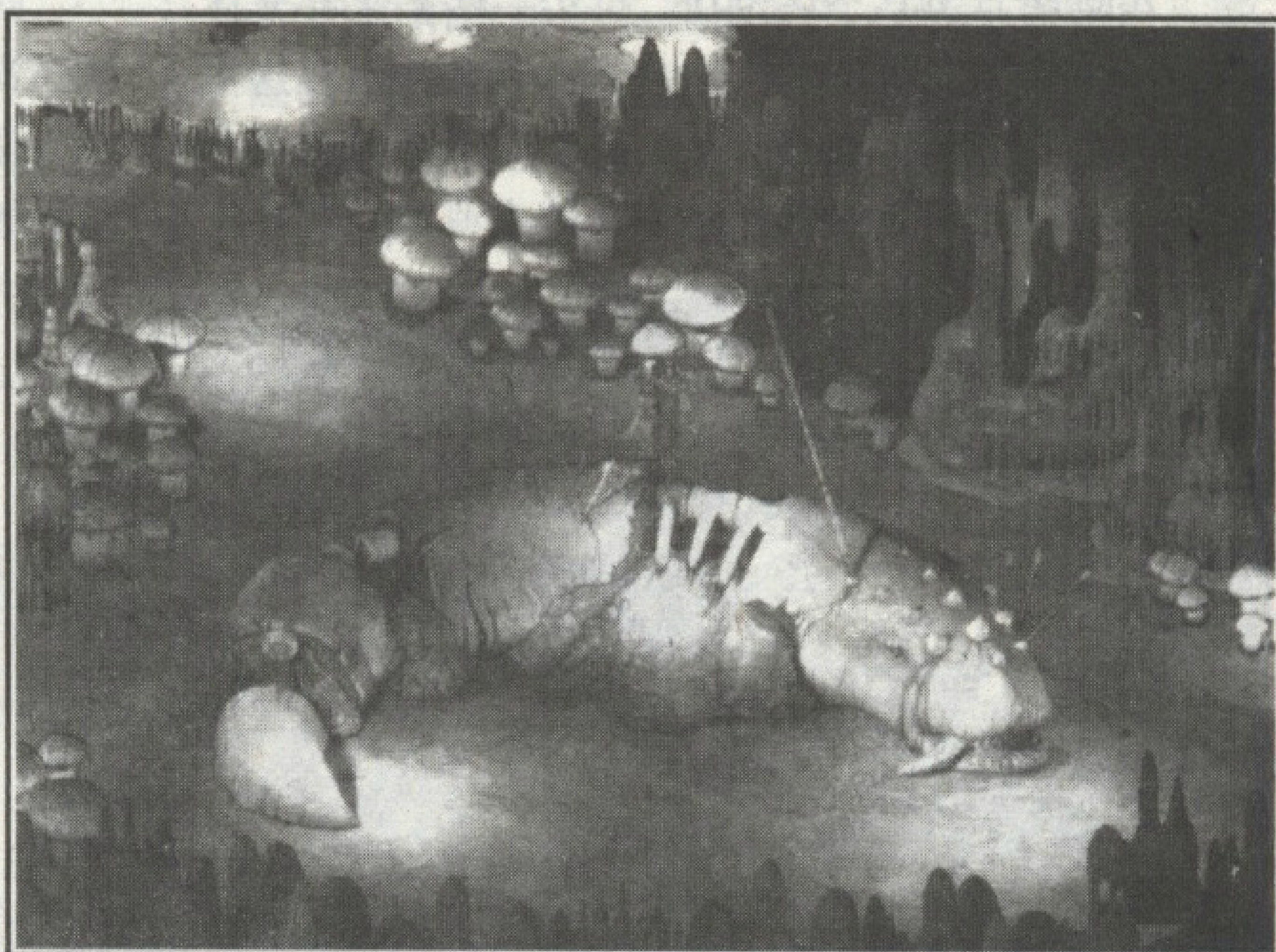
回到路牌处，沿着指示一直往左上走找到一片营地，里面有一大群的德鲁伊很难对付。杀掉他们后从营地把Joson救了下来，他很爽快地将那把钥匙交给了我。在他离开后带着那把钥匙往右走找到那座古塔，用钥匙打开大门走进去，在门口遇到了黑衣女人Harowen，说明来意后她说那枚钻石戒指

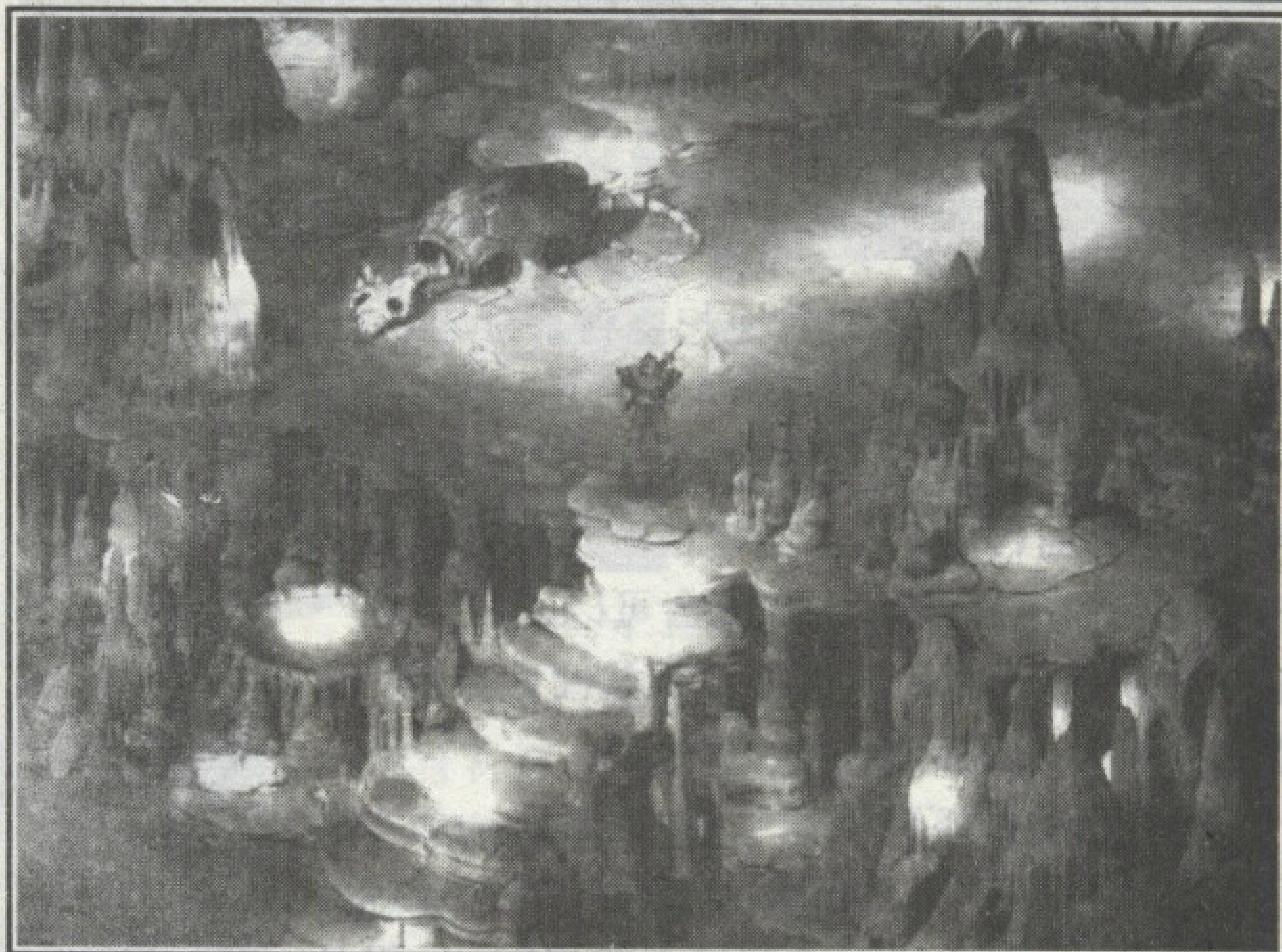


就在塔顶。站到前方的圆形图案上被传送到了顶层，在上面打败了一条大火龙，从宝箱内拿到大量的宝物，其中包括要找的钻石戒指，还有一把开锁钳子，用它可打开一些被锁住的宝箱。找到戒指后返回到一层，由角落里的传送点直接回到城堡中，由城堡再回到城镇就很方便了。

返回小镇，下到底层来到海岸港口前，到木屋里去见水手Gus，将那枚钻石戒指交还给他，他高兴地笑了起来，并问我Harowen对他的态度，我安慰他

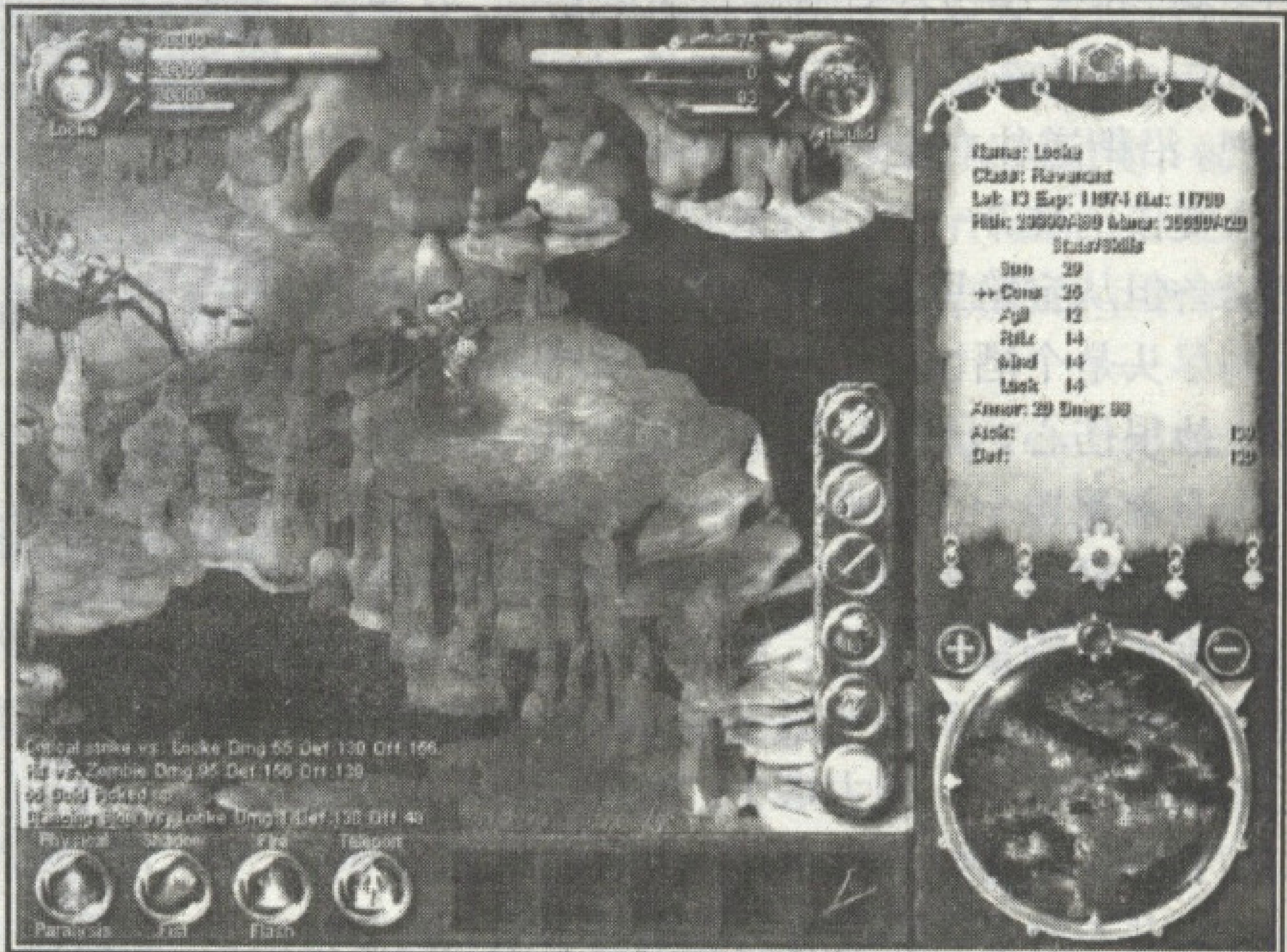
说Harowen已为伤害他而感到内疚并为此道歉。Gus稍作整理就和我一起出门了。乘木船来到Arakna岛，绕着小岛的外围走半圈，杀死一群又一群的黑蜘蛛，从沿途的宝箱里收集到不少好东西，最后找到一个传送点，由它到达岛上的另一处所在。刚走出传送点就有1大批蜘蛛围攻上来，其中有一只肥大耐打的蜘蛛王，杀掉它们后在南边的宝箱内拿到了那个护身符。由原来的路径返回到小岛的海岸，与Gus交谈后再次返回到小镇港口。在小镇补充一下物品装备，然后到城镇的顶层街道西侧找到一间房子进去，打开里面的门来到后院，在那里可找到隐者曾提到过的武术家Jong，与之交谈并开始向他学习新的格斗技巧（两种必杀技）。而后说起要进入东方洞穴的事，Jong说那是很好的战斗试炼，接着可与他进行对打练习，学会后在冒险中可随时回来向他讨教新的招式。





返回小镇由东方出城，在旷野中再次找到那个墓地，由它的北方走可看到一块指向Ogroks的路牌。沿着路牌的方向一直走见到一个大村寨，周围有不少的战士和魔法师守卫着。闯到正门口给那个高大健硕的守卫出示护身符，守卫看了一眼说要带我去见村长Chief，他有许多问题要问我。

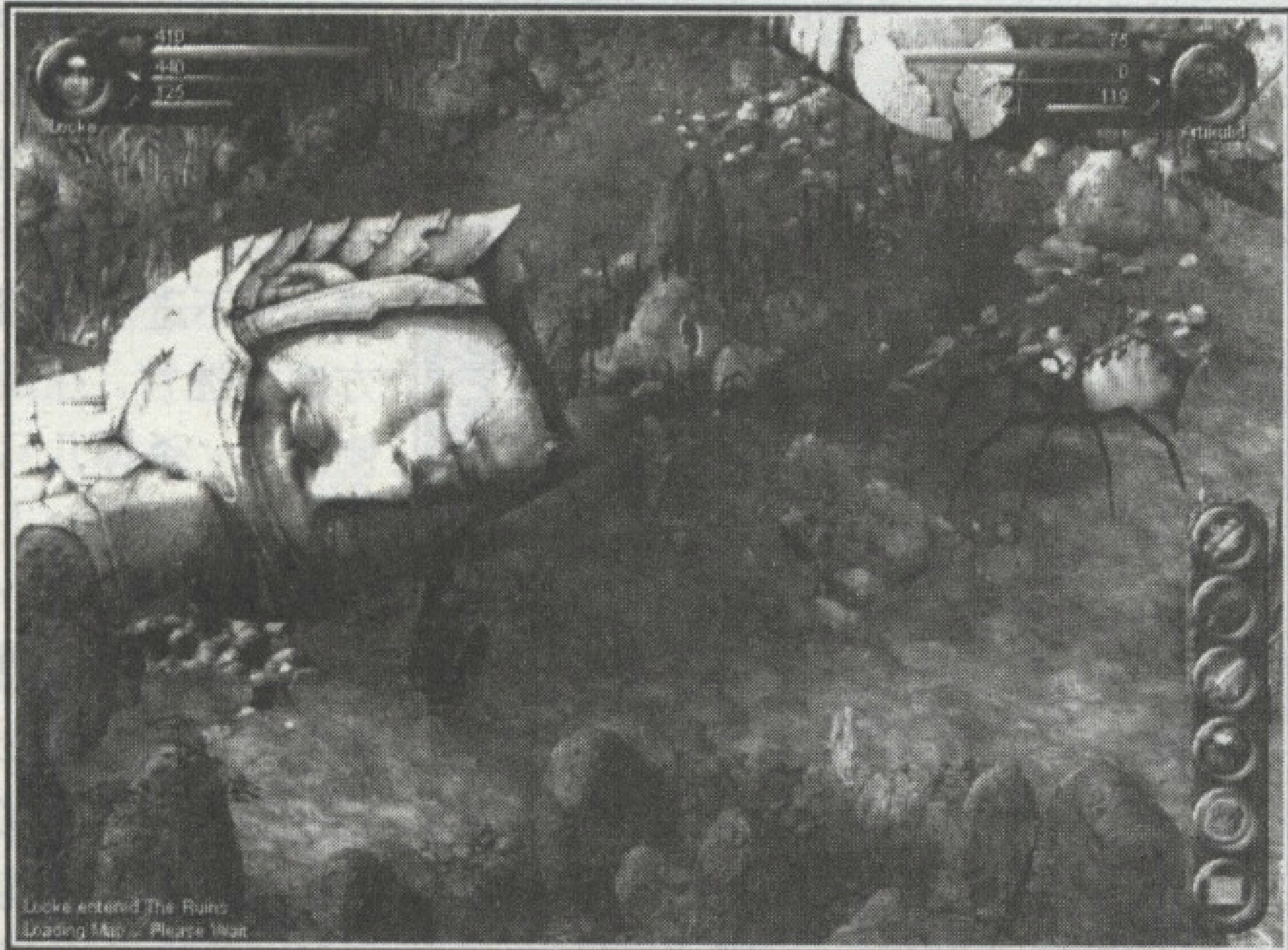
见到了村长，村长为一个人类配带这个护身符而感到耻辱，同时也对于我要通过这里的洞穴而感到吃惊，认为那无疑是自杀行为，而只凭一人要去消灭那些擅用魔法的僧侣教徒更是匪夷所思。于是村长提出一个条件，如果我能证明自己的实力，他便同意我穿越这里的洞穴，因为只有勇猛果敢的人才配拥有这个护符。接下来我要和他们族里的格斗冠军Baez来一场比赛，虽然这里不能使用武器，而Baez的踢技又很厉害，但我还是可以用各种魔法来攻击。在战斗中使用跳跃闪避他的攻击，然后再用热键调出魔法来炸他。取胜后我赢得了全体Ogrok族人的尊敬。村长说出自己心中的忧虑，那帮邪教徒同样也抓走了一些Ogrok族人去东方的领地劳作，他决定和我联合起来对付那些信徒。而后他送给了我一把威力强大的长刀(Soulcleaver)，嘱托我去解救被抓走的族人。



第4章 山地沼泽

与村长道别后，到村子里转上一圈可从宝箱中搜集到大量的金钱补药，其中还有个指环和卷轴，用卷轴可配出几种新的魔法。在村落的东北角找到那个岩洞口，进去后见到了隐者Olihoot，他给我上了一堂历史课，讲述这个洞穴的由来，然后嘱咐我不要轻信

任何人。待他离开后开始向洞穴的深处摸过去，这里是个大迷宫，地上的孔洞会不时地窜出火焰。洞中的敌人是变化多样的，一部分是武士和魔法师，还有一些是龙和怪物。装备上长刀后我的攻击力大幅提升，再配合上魔法攻击打得实在是爽。一路往北杀过去遇到Queen和Ogrok等怪物，最后到达一块墓地，杀死一批骷髅兵后可到东北方的小棺材里拿宝物，然后往西北方由一个小洞口走出这个洞穴。



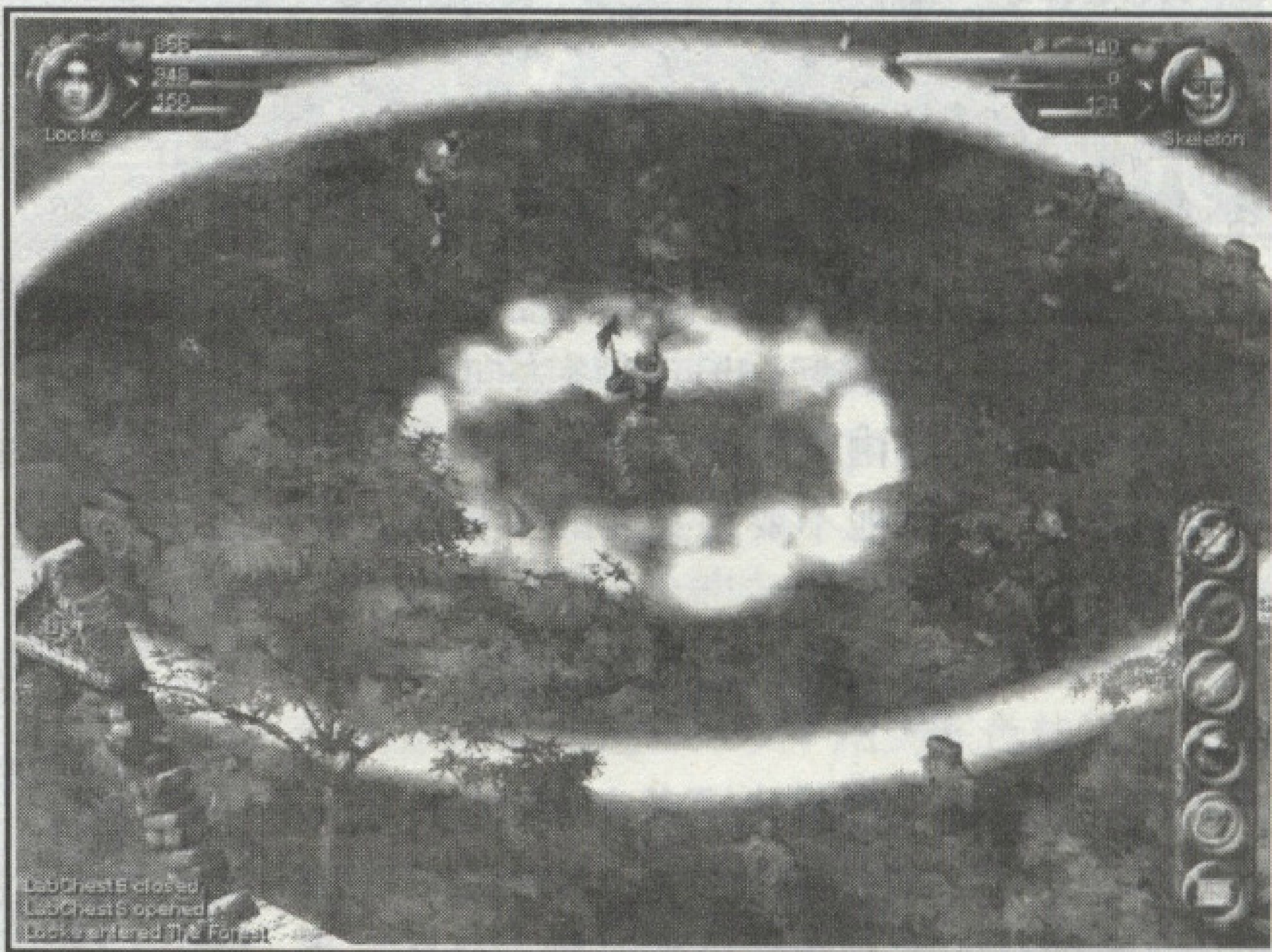
离开洞穴后前方是一片山脉地区，往西方连上几层台阶拿到一个卷轴，上面写着一个冒险队的故事，继续往西北方闯可拿到一些宝物。在这片山区迷宫中可找到三条路径出去，其中一个是在离入口不远的山脚下，位于地图的西南方，在一片沼泽水域的边源，洞口泛着亮光很好发现。进去后干掉绿龙，从宝箱可得到一套银护甲。然后退到山区往北边沿之字形路线左拐右绕，可找到一个传送点，用它可返回城堡和港口小镇补充一下装备。继续朝北边走，在尽头的山顶（西北方）找一个洞口进去，南边是一片沼泽地，先由洞口处往东北方向探索可找到一个洞口，里面是个红色的区域。杀掉所有敌人可从宝箱内拿到一瓶孢子药水。返回到上一个沼泽洞穴，由西边的山路盘旋上去，在山顶发现一个奇特的仪器，上方缠绕着七彩的光芒。把那瓶孢子药水放到仪器上面，那团光芒瞬间飞舞起来，地上长出一排蘑菇林。由它走上去进入另一洞口，出去看到一只宝箱，从里面拿到另一套护甲组件，性能和前面那套银护甲差不多。

退回到沼泽洞穴，在那个仪器的附近还有一个洞口可以进去，找到一些宝物后从另一洞口返回来，由洞穴往南走可从宝箱找到一本4级魔法卷轴，能配出5种新的魔法。继续往前绕过去，在通道上可拾到另一本卷轴，上面写的是另一段冒险日记，由前方的洞口穿出去来到一个蓝色的洞穴。

第5章 记忆重现

这是一大片幽蓝昏暗的迷宫，大多是回字形的通道走廊。从起始处往西走找到一个阶梯上去，绕到梯口的西侧找到一个传送点，可回小镇去补充装备药剂。然后返回到这里，由迷宫往南走再向西转过去，找到两道阶梯，上去后遇到蜘蛛王和一群小蜘蛛，杀掉它们进入另一个迷宫。这里迷宫的构成与上一个相仿，沿回字形迷宫先往西走，再朝东北方向绕去，在那里找到一处阶梯朝西边上去，杀掉两名武士，从地上拾到一个卷轴，旁边还有墓碑和石棺，里面有金钱和一顶头盔，接着由前方的通道进入下一区域。

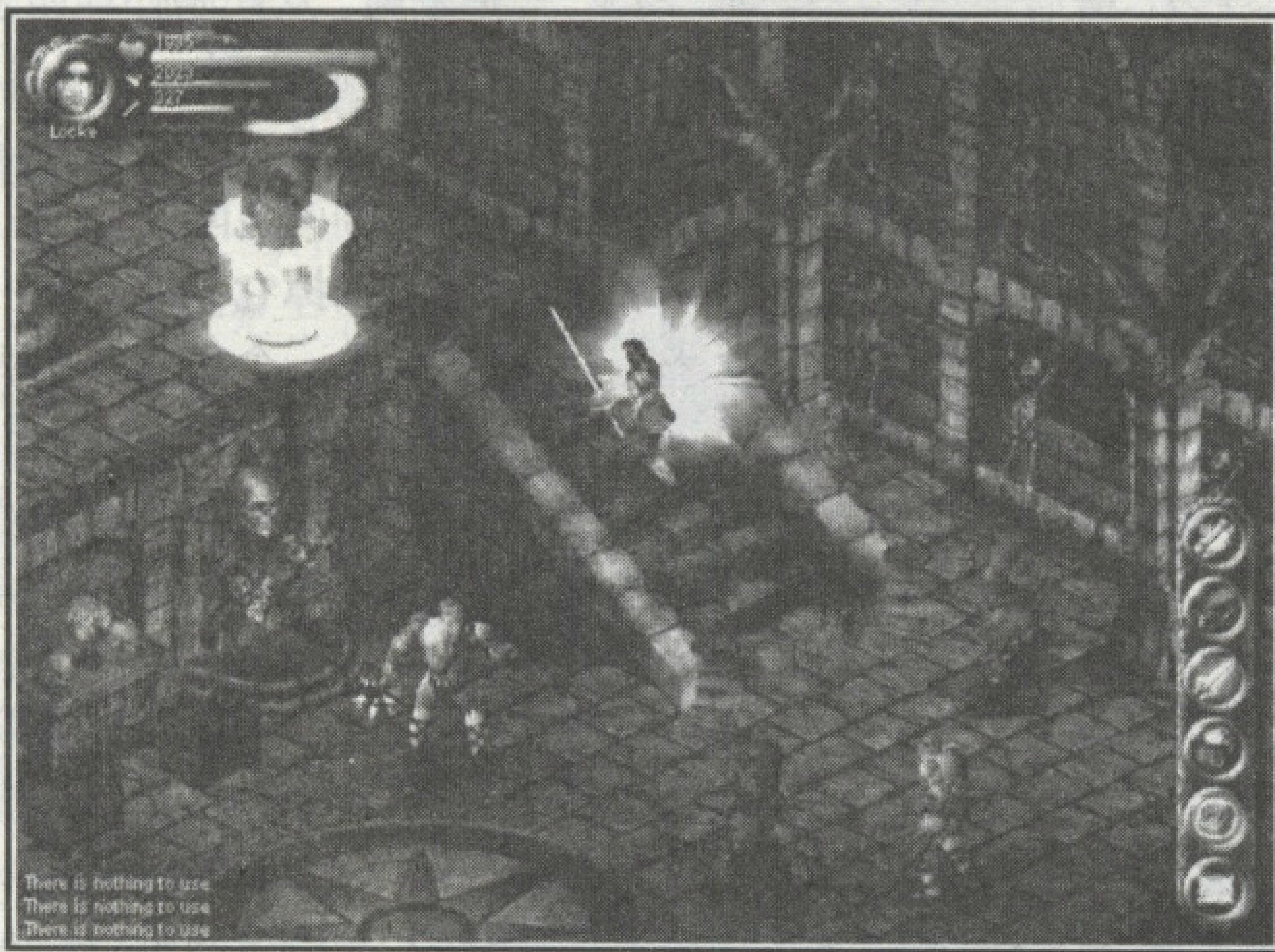
这是一片泛着紫光的洞穴迷宫，道路不是很难走。开始时基本上没有歧路，守在这儿的是一些僧侣和武士，还有些难缠的隐身法师，接着出现的是石巨人和蜘蛛怪。最后找到几条通道，从中间的一座石桥过去看到前路被5道铁栅门封住了。退回到主通道上，由附近的几条通道走过去，分别找到一个拉杆和一只宝箱，当把这几个拉杆全部打开后，中间通道的5扇门也全部开启了。走出5道门后，沿着迂回曲折的小径杀死几只蜘蛛怪，在地上拾到一张卷轴，是冒险家Sohail所写的，说这条通道通向女王Crypt的王座，不过想打败前面的怪物Solifuge需要配有一副弓箭才行。往前走上台阶，进入一个围栏，那里有一只类似蜘蛛的大怪物，在这里用寻常刀剑魔法是打不败它的。在进入

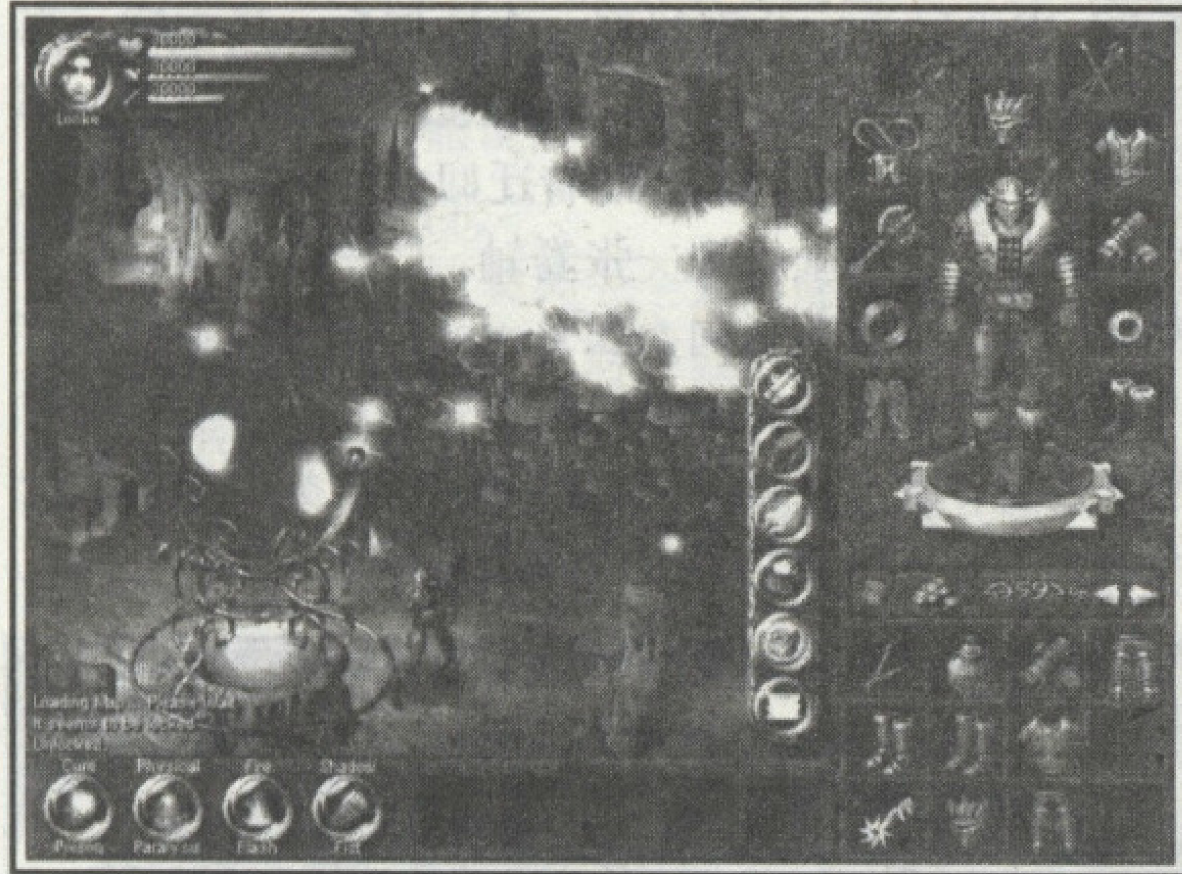


围栏的时候迅速冲到东北方的一角，那里有只宝箱可拿到一张弓和二十几支冰箭。这时按下X键切换到弓

箭状态，用冰箭射中怪物后它会被冰封住不动，趁这时切回刀剑状态上前狂砍，如此重复几个回合就可将它击败。杀掉它后从地上找到1把Solifuge钥匙，用它可打开西侧的栅门。

由最后的洞口出去来到一扇大门前，进入大殿后看着这里的石兽和少女雕像，脑海中忽然浮现出一连串的记忆片段——高山、绿水、白衫少女和我的爱情……就在这时一位漂亮的少女出现在面前，我问她是不是领主Tendrick的女儿Andria，她说这辈子是，然后便翩然离开了。我望着她的背影似曾相识，怅然若失。步上台阶，在几座雕像中间找到了一只宝箱，从里面找到一把短匕和第5级魔法卷轴，可配出5种新魔法，搜索其它宝箱还可得到一个护身符。走出大殿忽然看到了大巫师Sardock，我质问他既然能直接到达这里，



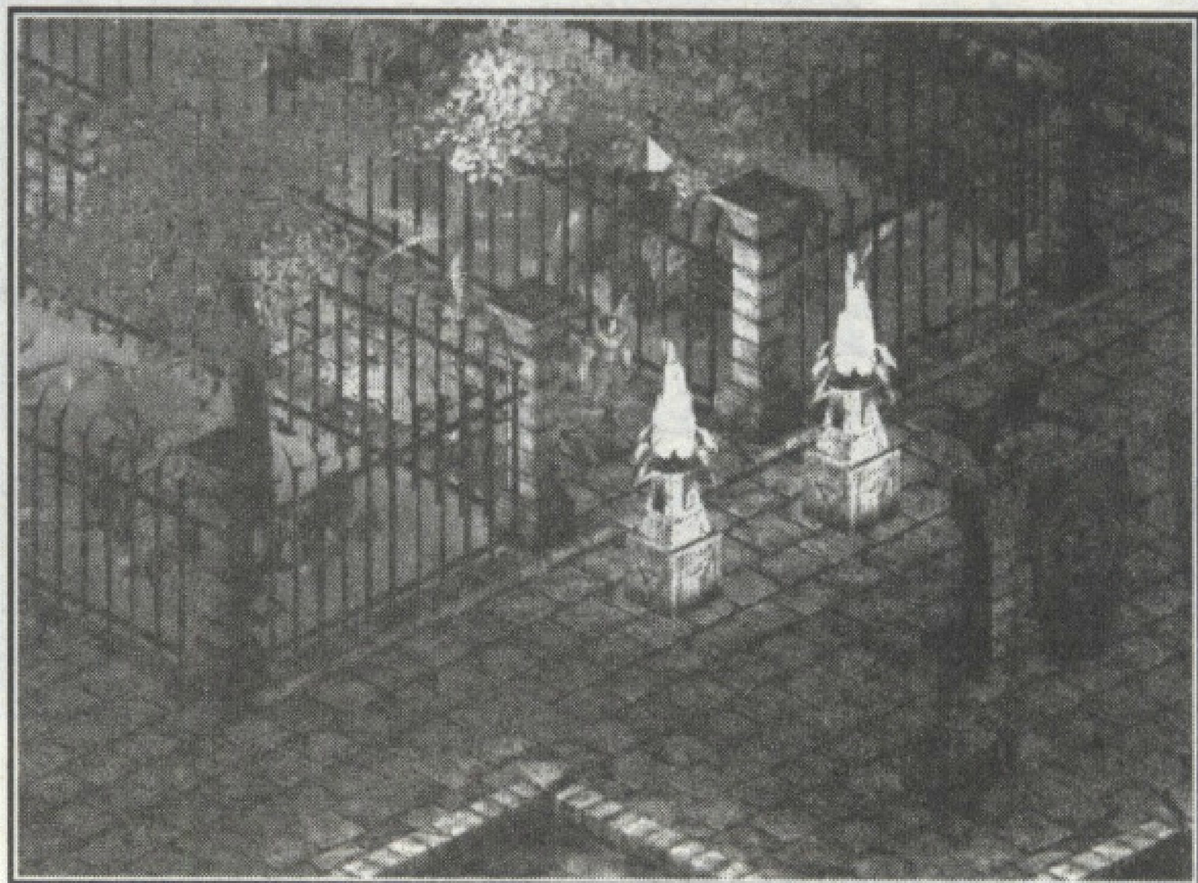


为何还要让我费这番周折。他却轻描淡写地说要磨练我的战斗能力，接着建议我回城堡去向领主Tendrick做个汇报。于是我由传送点回到城堡，向领主做了个简要的报告，安慰他不要为女儿的事担心，反正她还没死。

第6章 古殿废墟

回到城镇上，先去找武术家Jong学习三个新招式，其中有一招要在跑动中连续按三次A键才能发出，以前学过的四个招式分别要双击Q、A、S、D才能发出。然后到武器铺与猫女交谈买到一些新武器，其中有把长剑创伤力为73点，是目前最强的剑了。而后再到防具店和药剂店补充一下，再由城堡里的传送点返回到遇到Andria的那个王座。

由洞口走出去来到户外，溪流绿草让我心情为之一爽，然而当我踏过小桥时开始遭遇一些小怪物的袭击。往前走过一座小桥，在古殿的入口处遇到老迈且有点自负的巫师Navarro Al Xace。由于我们目的相同，因此我真诚地邀请他入伙，他却向我索要报酬。离开他迈入古殿废墟，先不进那个四方庭院迷宫。往西侧探索，杀掉几只蜘蛛王，在高台上从宝箱中拿到一个树根，然后到东边杀一只大龙，从上面的宝箱中拿到一朵蓝色的花，在它的下方另一只宝箱里拿到一支试管，接下来进入方型庭院迷宫。在迷宫中杀死巫师守卫，探索这片迷宫可在各个角落各找到一只宝箱，可从中找到两支试管，在西南的宝箱中可找到杀伤力75点的长剑。绕出迷宫进入一片墓地，那里的幽灵不仅身法灵巧，还会使用厉害的魔法，同样我也用魔法来对付它们。在这片墓地的一个石棺里可找到一根骨头，然后探索西边，上楼梯从宝箱拿到一个指环。探索东边的平台可从宝箱拿到一副护甲组件，从另一只宝箱里拿到第4支试管，再由这个平台往东走过一条有喷火头像的走廊，在尽头是个分岔口，往北边杀过去找到一个绿色水池，从北侧的宝箱里找到第5支试管，退回到岔路口往南边走，由一只宝箱中找到一只鬼爪。返回墓地，探索北方的平台，在

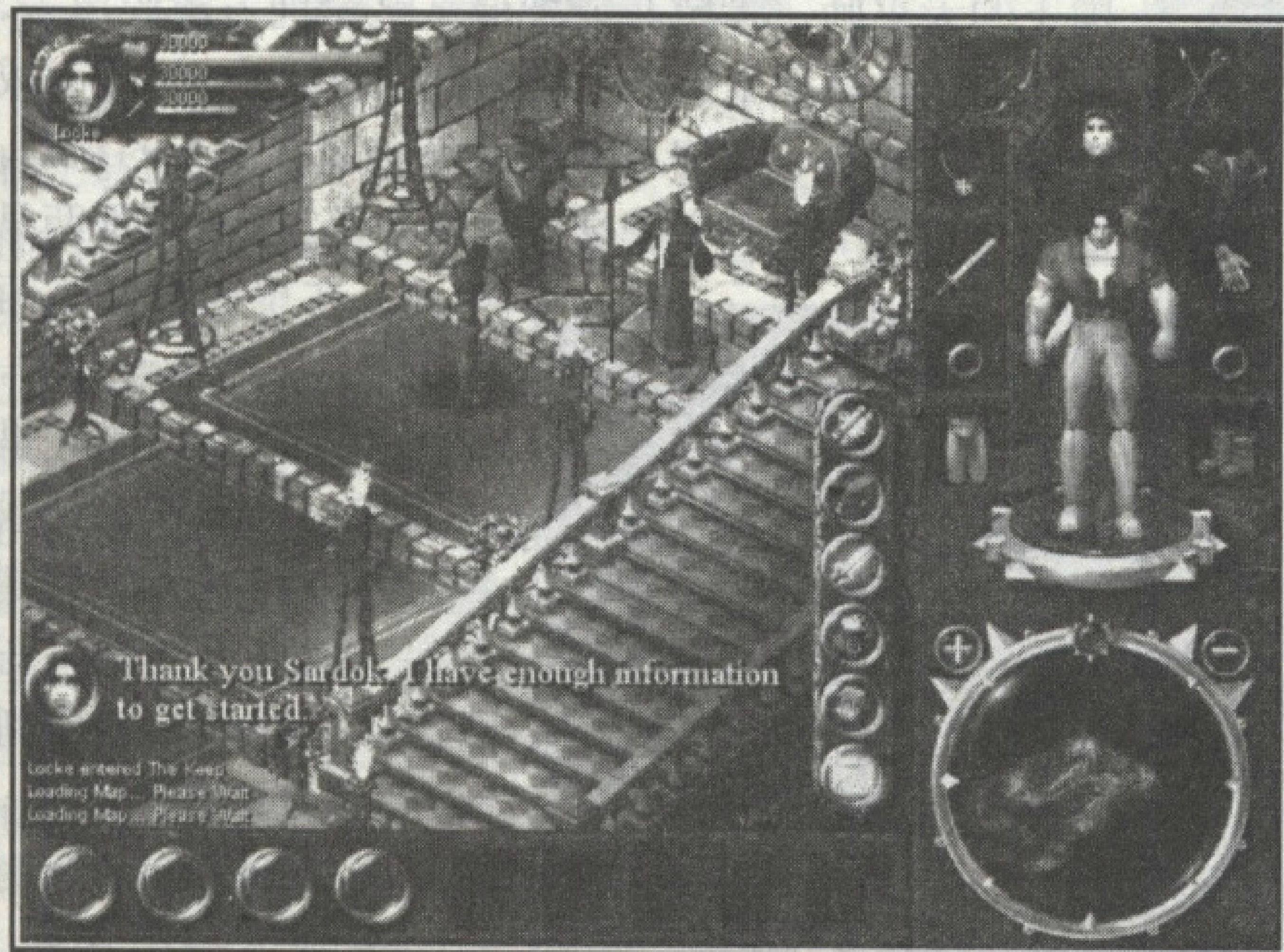


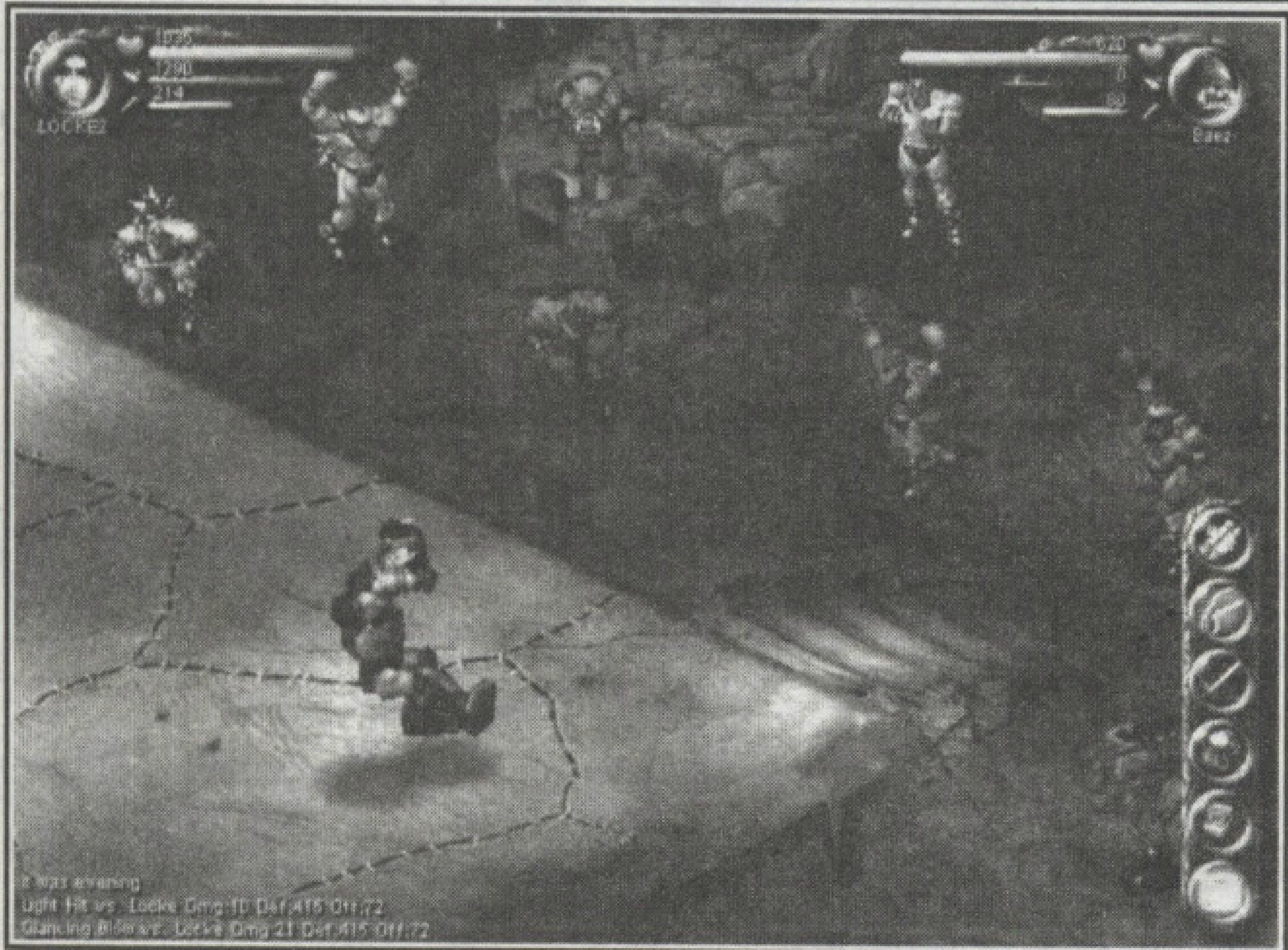
一道封锁的门前的宝箱中拿到第6支试管和一本卷轴，看完卷轴后得到一些通过大门的提示。检视所找到的6支试管，其中有4支是空的，分别将鬼爪、树根、蓝花和骨头放进去酿成新的药剂，在大门的两侧各有三个小方台，分别将6支试管放上去就可解开前方大门的锁。

出门后走上台阶杀死一只白色翼龙，由北边的门下去来到一座地牢中，刚进来会看到一段动画。然后往东走到第一个院落，在不远处杀死巫师和召唤的怪物可看到一个传送点，由它可返回到城镇。继续前行，下楼梯遇到一群士兵，他们几乎没什么攻击力，一个连续技就可毙命，但要小心墙上会射出暗箭。一直朝东走，在一个小池塘中央找到一座小庙，但门是锁住的。

第7章 黑暗都市

在这个院落的南北两边各有一条走廊和一扇关闭的门，南边路上有钉板，北边的门是上锁的。在这个院落继续往东走可看到另一个池塘，里面有三个有传送点的石台。先到池塘东岸由传送点到第一个石台上，上面有三个传送点。站到左边的传送点上到达另一个石台，打开宝箱拿到一把神庙钥匙，然后再到另一平台找到一个拉杆，用它打开前一个院落北方通道上的栅门。退回到第一个院落，来到北边通道的门口，从宝箱里拿到一个魔法符和第6级的魔法卷轴。出门一路往南杀幽灵和武士，看到一个方台。杀死所有守卫，由岔路往西边的通道走，找到第一座神庙，用刚拿到的神庙钥匙打开大门，在走廊上找到另一扇打不开的栅门，这就是出口，记住这个位置。越过栅门往上走去，在神庙尽头杀死一只白龙，看到一个传送点和一个拉杆，进入传送点，在一个隐蔽的走廊里找到一只宝箱，从里面拿到一付护甲。返回大殿，扳下拉杆打开第一神庙的大门，然后由原路返回到地下花园的第一重院落。到池塘中央推开第一神庙的大门进去，在里面找到一只宝箱，从中得到另一副护甲和第二把神庙钥匙。返回外面的第二神庙，进去找到那个锁住的铁栅门，用第二把钥匙打开它，进去杀死一名巫师，从宝箱拿到一双鞋子，然后从传送点进入一座城市中。





这是一片昏暗的城市，杀死几名战士打开西边的铁门，里面是个牢房，是用来对付那些反抗邪教教主的平民的。与狱卒交谈后离开，往南走是个厨房，与厨师对话了解到一些信息。来到这个区域的东南找到一个传送点，进入东南的房间杀死几名守卫找到四只宝箱，得到锤子和狼牙棒，还有一些药剂补品。北边的房间里面有个巫师名叫Wanct，看样子他很怕我，声称自己并非是那些邪教徒成员，而是一名反对者，他潜入邪教内部的目的是为了发现他们魔法威力强大的秘密。我听了他的诉说便饶过他的性命，最后他说出了两个人的名字叫我要格外小心。从这个房间的宝箱我拿到了两件护甲。再往北走是间武器店，杀光里面的守卫后从箱子里拿到魔法符和一个卷轴，卷轴上有一封信。

逛完了广场上的各个房间，往南走进一条绿色的走廊，在这里遇到一些会隐身的战士，绕到东南边的走廊尽头，站到红色传送点上进入北边的区域。往西上楼梯，在走廊墙上会有机关射出箭来。穿过去在走廊的南侧有一条岔路，进去后往右边有个传送点，由它可下到底部的蓝色房间，从石台上可拿到一把创伤力为90点的长剑。返回到绿色走廊的主通道继续往

东走，那里又有一道射暗箭的墙，通道上还有一些战士，杀完后从两道梯子下去，在水渠边杀死一只白龙，来到最东端尽头打开一道铁栅，进去看到一个返回城堡的传送点。往前下楼梯，往北是一个绿色有水池的大厅，杀到北方有一道栅门，出去后从左侧宝箱拿到一把Wyrmm钥匙。沿走廊往北边走去，在路上有几名胖汉挡路，杀到北方找到一个红色的传送点到达下方走廊，那里会有暗箭。往南由栅门绕回去，到达方才大厅的东侧，两边只有一道水渠和栅栏相隔，在门口有几名胖汉，小心不要被他们推到铁钉上去。杀掉他们后一路往南闯可看到一座金字塔形的花园，找到一只白龙和两只宝箱，从箱子里可拿到护甲。

第8章 绿荫花园

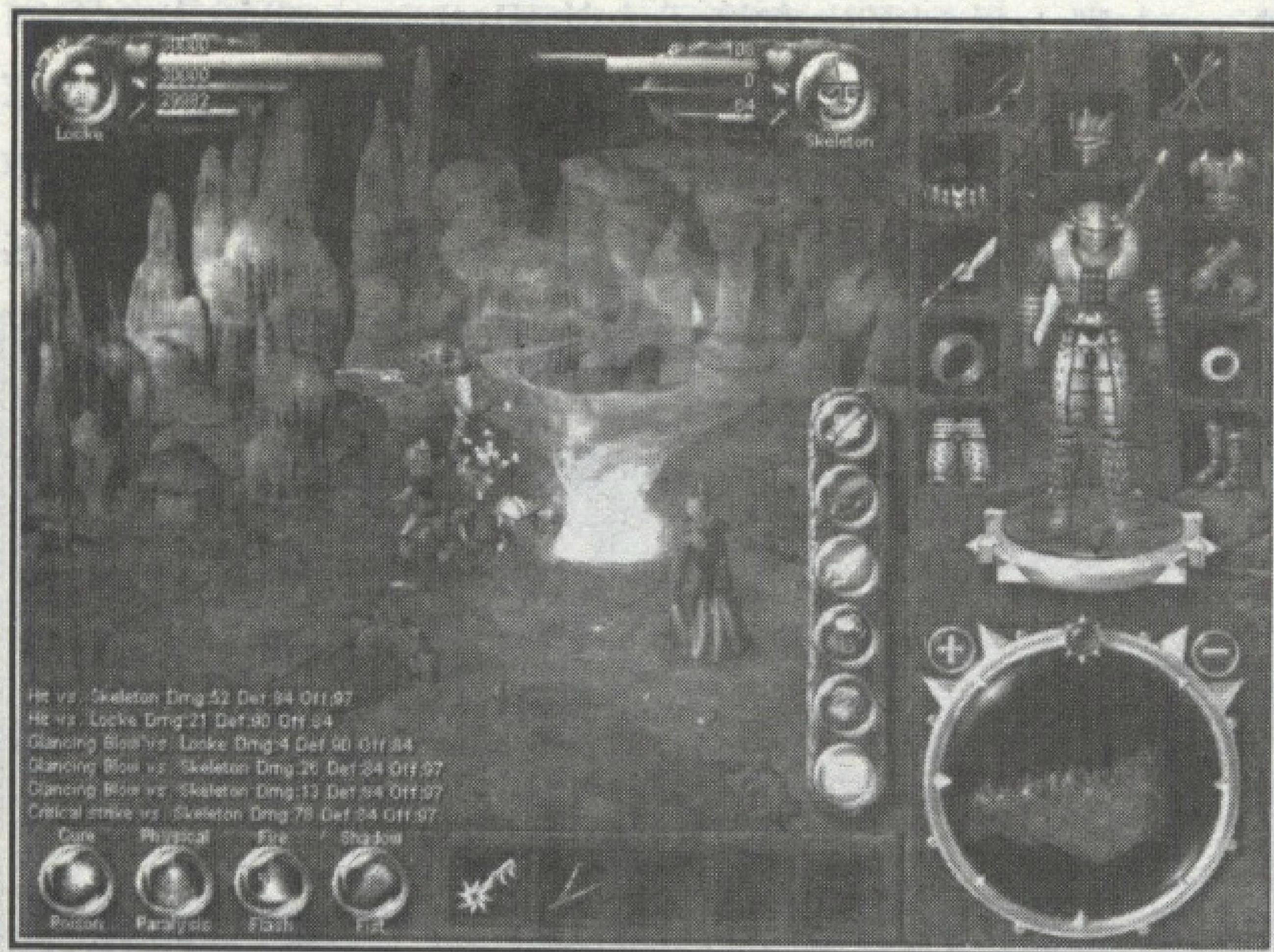
沿着爬满绿藤的墙一路往东走去，避开墙上射出的暗箭，路上还有会使双头斧的人。当绕到东北方向时遇到一只白龙，杀掉它后往西上楼梯进入金字塔花园。这里共分为7层，每层都有一只宝箱，下面几层都是些金钱，最顶层的宝箱内有枚龙眼护身符，到尽头可找到传送点离开。

出了传送点是个大厅，往右上楼梯从宝箱里拿到一把门钥匙，退下来解决掉大厅里的两名守卫，用这把钥匙打开栅门出去。在走廊上看到有三道门，进入南边的那道，在房间里见到那个巫师曾提到过的魔法高手Sabu，他显然不相信以我一人之力能与主教Yhagoro的力量抗衡，甚至他自己也不屑于与我作战，还让我在他面前下跪。我当然不会屈服，最后那个嚣张的家伙还没有向我出击，而是用遁术离开了。在这个房间里还有两只宝箱，在其中一只内可找到创伤力为105点的忍者刀，屋里还有一个拉杆可以打开外面走廊北边的栅门。回到走廊，由北边的两道栅门出去，小心前面的法师会冰封术。杀掉他冲到北边的屋子，看见Sabu正从一道栅门缓缓地走出去，接着那道门就被锁住了。另外还有两道门，进入东边的门，沿走廊听到了一些奇怪的声响，侧耳细听原来有三个巨人正在商量着如何用埋伏来对付我。过去杀掉它们后沿走廊绕过去有很多牢房，由西侧的铁门进入一个华丽宽敞的大厅，上面有一个自称Horatio的幽灵开始向我说话。他是古代服侍国王的大巫师，希望我能把他从这个地方解脱出去，作为回报他将地上宝箱中的东西送给了我，里面有威力强大的东西，它将对我的冒险旅途有很大的帮助。他说完后交给我一个护身符就离开了。我检视那两只箱子，在里面找到了两把钥匙，一把是大厅的，一把是出口大门的，里面还有一个卷轴，记载着7级魔法的配方。回到走廊，用大厅钥匙打开南边尽头的门，返回到Sabu离开的那个房间，再用出口钥匙打开西侧的门进到下一个房间，在里面看到大巫师Sabu扳下一支拉杆放出两只怪兽，然后自己用遁术离开。上前杀掉怪兽后，由前边走廊走出两道铁栅门，在一个小厅上第4次见到Sabu，他要用魔法将我杀掉，但我身上的护符发生了作用，于是他再一次消失了。接着与两名影子武士展开战斗，取胜后沿走廊一直往西南方向冲去，上楼梯打败一个巨大的石人，过一座石桥到另一端，站到一个传送点上离开这里。



走出传送点发现自己站在一条水上通道中，附近是个巨大的水上迷宫，沿通道往东南方杀过去找到一座城堡，由顶端下到底层，一路朝北冲过去，在一扇

门外看到里面的Sabu，这已是第5次看到他了，他的身旁有两只怪兽守护着，然而他仍然不肯与我动手，说要将我传送到奴隶基地去受罪，说完便把我传到了另一处所在。



第9章 奴隶营地

离开传送点，东边还有个传送点可以回到城堡去补充装备。由这个大厅继续往前看到两侧各有一个铁栅门，右边的被锁住了。再往前走看到一群正在劳作的Druhg族人，我上前劝他们逃跑，然而他们怯于守卫的惩罚不敢离开。由这里进入一条幽蓝昏暗的走廊，从西北方的铁门出去，沿走廊往北走上楼梯，再由走廊往东走，往南下楼梯沿一条蓝色的走廊来到一扇铁门前，不过它已被锁住了。来到东边的一个房间里找到一个名叫Shegra的Drubg族女人，她看来很丑陋但很坦率，说要杀死Sabu可用一把有毒的匕首，要得到这把毒匕首必须达成一个条件，就是要我吻她一下。为了胜利我不得不吻了一下她的秃顶，从她手中拿到一把毒匕和一把钥匙。返回那扇大门前，用刚拿到的钥匙打开它，进去后看到Sabu正在那里作法，没有察觉到我的出现。我掏出匕首小心地走到他背后，轻松地杀死了他。收拾掉他的守护兽后从宝箱里拿走所有的宝物，由那个传送点返回到奴隶营地，与那些劳作的Druhg族人对话，当他们得知Sabu被杀的消息时兴高彩烈地欢呼起来。当我向他们问起邪教头领Yhagoro的下落时，他们却说那帮教徒中还有一个头目名叫Jhaga，他住在一间遍布守卫的屋子里。退回到南边的走廊，用钥匙打开东侧锁住的栅门，进去后由屋里的传送点来到了Nahkranoth王国。



走出传送点，往前找到大巫师Jhaga，与之交谈，要他带我去见Yhagoro，他却嘲笑我永远打不过Yhagoro，而后使用魔法召出无数黑暗武士与我对抗。这家伙法力高强，不仅精通召唤术和冰封术，还会在战斗中很快地隐形换位。由于他每次出现的位置是固定的，所以我很快就找出了他转换身形的规律，当他每次消失后我便到他下次出现的地点去猛攻，不让他有喘息的机会。将他打败后遇到Andria，说只要沿着这里的通道走就可以找到她本人了。当她消失后离开传送点，在周围转一圈，从宝箱内找到不少宝物，其中有个护身符和第8级的魔法卷轴。由北边的桥上走过去是个王座，一个骷髅坐在一把大椅子上，在它面前的地上有1块幽蓝的水晶，当我俯身拾起来时上面顿时腾起一团缠绕的蓝虹，一股邪恶的气息骤然包围了我，我瞬间失去了知觉。



当我醒来时发现回到了隐者Olihoot的树屋前，那老人开始向我说起我过去的身世——我就是这片大陆的王者，为了加强Nahkranoth的统治而和魔王Kraxxus订下了契约，杀死了自己

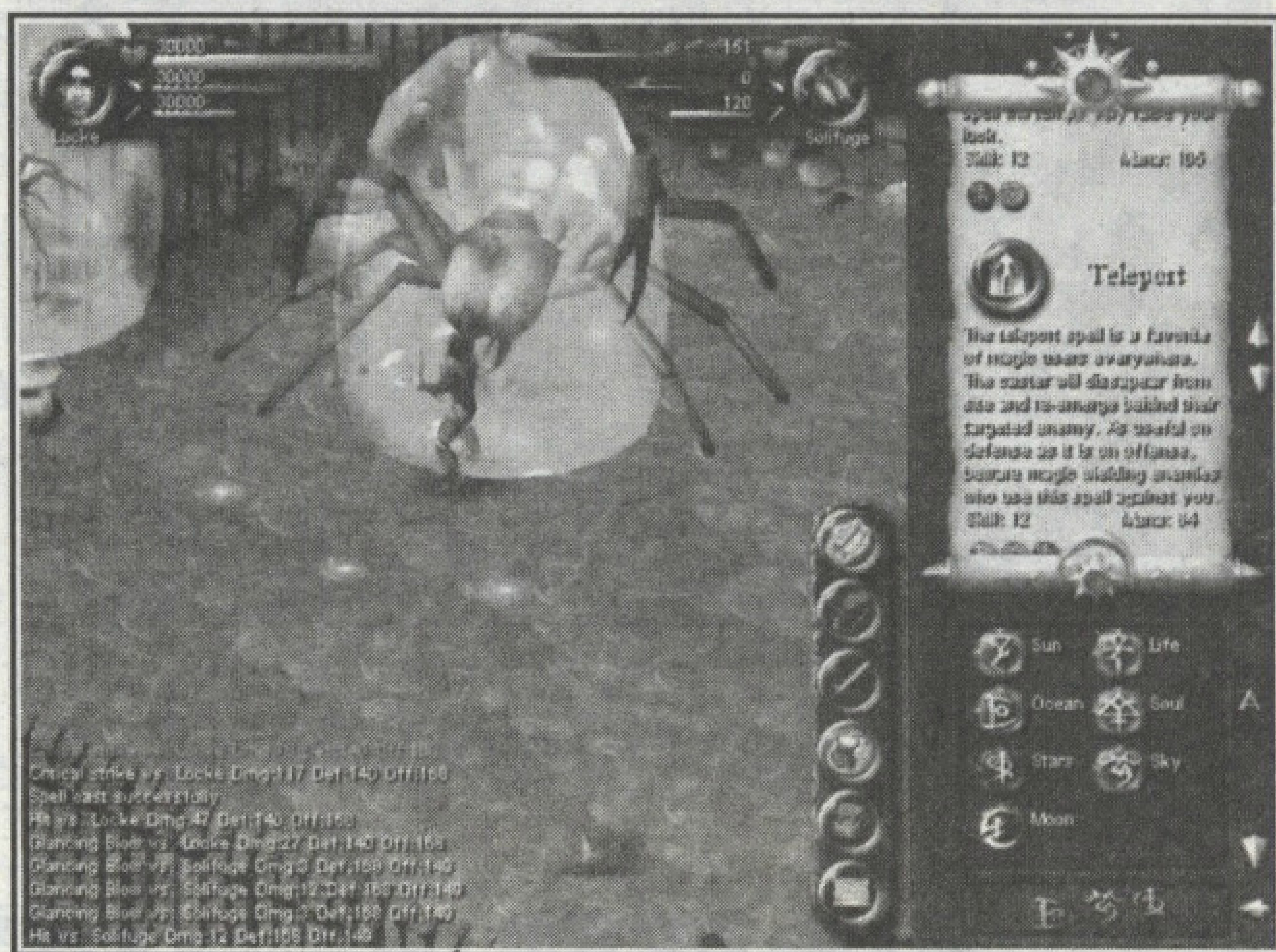
的王后也毁灭了整个国家，为此献给了魔王无数的牺牲品，那个Andria的前世就是牺牲者之一，她也就是我自己当年的新娘。隐者说她目前已被带到魔王的巢穴Anserak，要解救她须有一把牺牲之匕才行。他还要我去找一些魔法水晶，这样才能接近魔王（其实我已找得差不多了）。然而当他提起Sardok的真面目时，Sardok适时地出现在树屋前，还未及我答话便出手杀死了隐者，他说目前最重要的是去面对Yhagoro，拯救Nahkranoth王国，对此我已别无选择。

第10章 隔世相逢

当我返回到城镇上时，人们惊异于我身上笼罩的邪恶暴戾之气，双眼通红似乎蕴含着无尽的杀机。因此人们对我都敬而远之，不象从前那样友好。前去拜访武术家Jong，百般恳求下他终于又教了我三手新招。而后去准备一下武器和食物，再前往城堡见领主Tendrick和大巫师Sardok。谈话中Sardok问起在Nahkranoth王国发生的事情，以及Yhagoro和Kraxxus的情况，看来他对领主有所隐瞒，Tendrick对此一无所知。就在他向大巫师询问的时候，Sardok出手杀死了他，说领主已然没有任何利用价值了。他让我马上起程赶到Yhagoro的所在地Anserak去，我的前世王后就在那里受苦受难。

我被Sardok传送到了红色区域Labyninth，沿走廊绕到起始点的西南方向平台，在一骷髅像口中宝箱内找到一枚红水晶，再到北面的平台去找到第9级魔法卷轴和一个魔法符，还有一支创伤力为125点的长剑。而后到北边找到一个紫色的圆台，将找到的水晶放上去，结果某处红色门上的封印被解开了。然后走到这片迷宫的中部，找到白色传送门离开。

接下来还会遇到类似的六个迷宫，它们的每层都用一种主色调，同样要找到同种颜色的水晶，然后找到圆形的紫台放上水晶打开某处的大门，再由另一道大门离开。不过每片迷宫水晶、紫台和大门位置是变化不定的，要仔细地找遍各处地方才行。在打开七道门后我找到了一只刀柄、一个护手和一个刀刃，将它们组合到一起组成了一把创伤力为200的长刀Angsaar。走出一道蓝色的门，在前方大殿上见到了坐在椅子上的Yhagoro，我拔出长刀向他挑战，他却在那里不屑地轻笑。战斗中他的臂爪挥舞起来可轻易地将我投掷到远处。我极迅捷的四处游走，趁他停顿的一刻贴上前去用刀狂K，如果距离远



一些就用连续技来打，在最后的一击中这个大家伙终于倒在了前方，我迈过他的尸体走向后面的祭坛，上面安详地躺着今生的Andria——我的前世新娘。我用牺牲之匕将她从沉睡中救醒并解开她的束缚，然而那把匕首却从她的背后刺入。这时Sardok在背后发出了肆意的狂笑，一切都在他的安排算计之中，这个幕后的作蛹者一直以我为玩偶，如今又再次毁了我的幸福。我凝聚起最后一点真力奋力一击结束了他的老命，我望向Andria，她依然安详地躺着，我心中痛楚不已，悲戚万分，瑟抖中抱起了爱人的尸体。在久隔几个世纪后我们虽然人鬼殊途，却还会如此地接近，仿佛从来就不曾死去，我抱着渐冷的尸身慢慢走向前方的大门，那大门后的未来又将会怎样？

总评 83

制作	CINEMATIX	类型	角色扮演
发行	Eidos	语言	英文
载体	CD×2	环境	WIN95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐

适者生存的三角洲特种部队

北京 枫茗轩工作室



常和朋友们玩《三角洲特种部队》，关于这部游戏中的三角洲特种部队，据说是始建于1979年的一支秘密特种部队，前身是英国专用空勤服务组织（The British Special Air Service，SAS）。作为英国海外突击队和反恐怖主义力量，该部队的主要任务是解救人质、打击毒枭和处理有关国家防务与敏感事务等等。所以，部队的成员当然要求是世界上最优秀的专门人才。因此，能进入三角洲部队的都是各兵种的精英，均来自于第82空降师、绿色贝雷帽和骑警等部队。

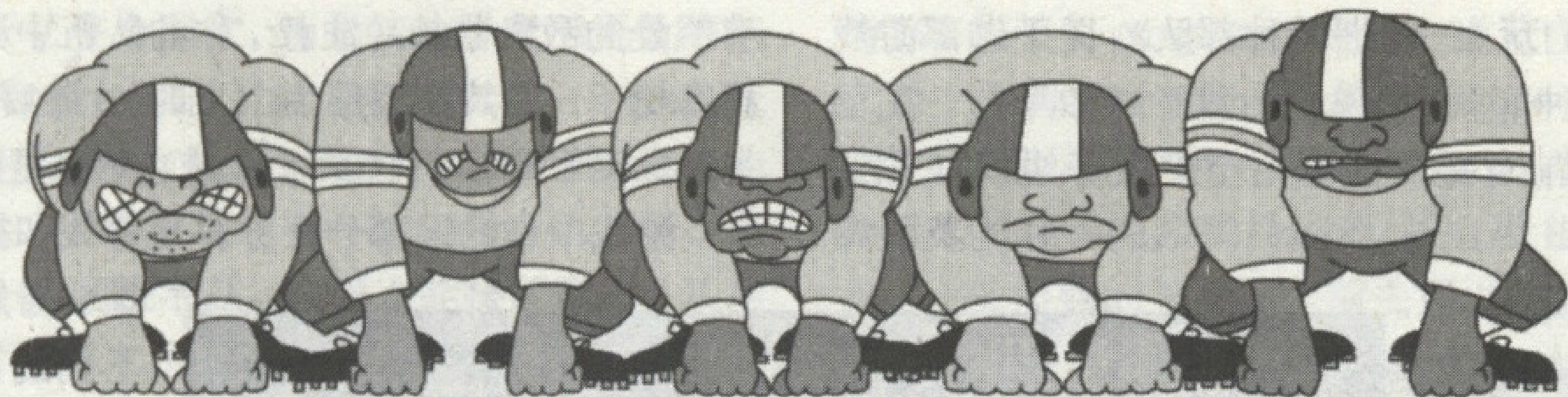
在此游戏历程中，你将肩负着艰巨的使命。在单人模式里有5个独立而不同的场景，即和秘鲁的大毒枭、乍得（Chad）的恐怖分子、印尼的恐怖分子、乌兹别克斯坦的叛乱分子及俄罗斯Navaya Zemlya地方的恐怖分子等的斗争，包括大大小小40个任务。这就需要你运用智慧和才干与敌人周旋。每个场景一开始你会有2到4名战友，但是不要对他们抱任何期望，由电脑控制的战友非常愚笨，他们组成独立的行动组并有自己的目标要完成。且常常是在任务初期就眼睁睁看着他们冲上去作了炮灰，而你却无可奈何（但在最后一个场景，他们会龟缩在一个深渠中直到你取得胜利）。相反，电脑控制的敌人AI却相当高。比如，当你进攻其中一名敌人时，他的同伙也会作出反应；在空旷而无掩蔽的地方开枪无疑就成了自杀行为，因为敌人会蜂拥而至将你“扫荡出局”；在错误的时间和地点放枪会引出额外的大量敌人，令你的任务变得更加艰巨。怎么样，是否觉得有进了另一个游戏《盟军敢死队》的感觉？

相对于敌人的高AI，为了提高游戏的可玩度与达到对抗的平衡性，敌人变得很容易被瞄准，并且在遭受攻击后会停留一会儿以保证你有较足够的时间来躲避敌人的反击。战斗中注意充分利用这一点，但是胜利的关键并不在此。由于完成任务的路线上一些关键点处敌方火力很猛——陷入其中你会死得很难看，因此完成任务的要诀是：完全避开这些火力点，借助地形，慢慢迂回向你的目标前进；远远地用狙击枪将所有明处的敌人敲掉（注意：你的队伍中必须有1-2名狙击枪手，尤其在地形为山丘时），最后再扫荡残余；另外，S/L（Save/Load）大法当然也是必不可少的。

游戏中你的大部分任务都是寻找和摧毁敌人的基地。当然各基地是不同的。单从兵力防守上来说，开始你只是面对一些步兵和流动哨，或者还有一两个炮塔，到后来就是暗堡、电网和更多的流动哨，甚至会有一些武装直升机，可怖吧？游戏另外的任务则构成了整个故事丰富的情节，比如潜入基地窃取手提式电脑或其它机密、营救人质、护送人质、为海军炮击作目标激光定位等等。很爽吧？尽管游戏中各个任务都是早已确定好了的——对此你是没有任何发言权的，但是每个任务的开始你有权选择自己的武器和装备。更有意思的是，对于40个任务完成的顺序，你完全能够控制，你能随你所愿地从一个场景跑到另一个场景。是不是觉得很新颖呢？

这里要说明的是，以上效果和欢娱是需要掏腰包的。游戏要求最低配置是Pentium 166，且无论机型是否更高，均必须是MMX，其实就算你达到了这种配置也无法流畅地进行游戏。不过值得赞赏的是，该游戏无需3D加速卡支持。总算让人松了一口气，不是吗？另外，游戏若是运行的分辨率越高，则能得到越高的感官享受（恐怕得向PⅢ 500看齐了），作战也变得更为轻松（在一公里外狙击敌人变得易如反掌），否则，到一大堆色块中去寻找敌人的影子吧。

有人也许会说：对大多数玩家而言，这游戏的要求未免有些苛刻了吧？没错，我熟识的人中就有好几个因为PC不符合要求，无法得逞一时之快，因而一直恨得牙痒痒的。可是又一想，眼瞅着已过了世纪交接之年，各大游戏公司正准备推出新世纪的产品，怎么着也得符合新时代吧？再看以后的游戏，比如《最终幻想Ⅷ》等等，要求肯定更为苛刻，趁此良机赶紧“改朝换代”吧。如此，你将能领略到这款游戏所带给你的全新冲击与视觉享受，并深切感到不虚此“行”！



北京 林洋

三角洲特种部队 多人对战乱弹

《三角洲特种部队》可以说是一部经典的对战游戏了，虽然它上市很早了，但那些"三角迷"们的热情却一直没有降低，而且丝毫不亚于刚上市时的那种疯狂。其如此受欢迎主要是由于玩家能够在游戏中进行让人热血沸腾的联网对战。

除了能够在局域网中进行连线对战，玩家们还可以在由NovaLogic提供的免费游戏网站的NavaWorld里，与多达32位玩家共享Delta Force联线作战的趣味。想一想，广阔的场景、动听的音乐、逼真的音效与你相伴，同数位玩友并肩作战或一较雌雄，那是多么惬意的事啊！而且，游戏提供了多达四种作战模式，即：

1．**合作模式**（Cooperative）

将由其他玩家代替电脑控制的伙伴与你重历单人作战的任务——尽力发挥相互协作的精神去取得成功吧。

2．**死亡模式**（Deathmatch）

各玩家相互厮杀以获得最高分。

3．**占地为王**（King of the Hill）

在此模式里，你要占据一个特殊地方并坚持特定长的时间。时间是累积的，你一旦离开此地，所记时间就会停止。

4．**旗帜之争**（Capture the Flag）

这也是一个很有趣的模式，玩家通过搜寻和抢夺旗帜来一决胜负。小旗在小地图上以"+"作标识，玩家或者是要保卫旗帜，或者是将对方的旗帜抢先拿回本方基地。

由于用"猫"连到NovaWorld的速度同局域网中的速度相比会相对慢一些，可能会影响玩家水平的发挥，所以，就我个人而言，还是倾向于几个朋友在局域网中"大打出手"。最近在战场上冲杀了一阵之后，颇有些感想，所以这里特地将自己的经验、朋友们的看法和网上一些朋友的独到见解提炼出来，介绍给大家

1．**武器的选择**

一般说来，连线对战的玩家主要有两种性格：

第一种，QUAKE型，此类玩家生性不怕死，极其英勇，总喜欢端着个枪四处冲杀。对他们来说，机枪+火箭筒是他们的最佳选择。因为，这种不带瞄准器的重机枪，其连发的速度是最高的，适合中短距离内在双方都发现对方的情况下对射，当然前提是大家都没有掩体作掩护。不过，机枪的杀伤力虽然极高，但它的缺点就是没有狙击功能（也就是不带瞄准镜了）。因此，这在发现不了对方的时候是很可怕的，在游戏中，一个静止的目标如果不用瞄准镜是很难发现的，经常是当你在村子里或者山头上盲目地寻找敌人的时候，往往已经有敌人的四到五个瞄准器正对着你，用不了多久就会被藏在暗处的敌人打成蜂窝，死都不知道是怎么死的。所以，在持有此种武器时就绝对不能停留在一个地方，一定要每时每刻都在运动中完成射击动作。

第二种，狙击手型（呵呵，我就属于这种类型，常常躲在角落里打黑枪）。这种类型的玩家的选择就多了，我经常选择的就是带有狙击功能的轻机枪，它的连发速度虽然比不上重机枪，但是它有狙击的功能，而且不会暴露自己，因此它便是绝大多数狙击手的最爱了。其实，这种武器在近距离的火拼中和在远距离的狙击中也都有很不错的表现。其它远距离的狙击枪在距离很远的时候虽有着精准的命中率，但是其缺点也是十分明显的，就是在近距离的火拼中很吃亏，装弹速度太慢，一旦对方发现你，基本上就只有等死的份了。另外，同上面一样，火箭筒也是必备的。

为什么这两种类型的人都要将火箭筒作为必备的武器呢？原因很简单，通常很多玩家在游戏中要找一个掩体作为掩护，而象房子和碉堡这样的建筑便成了最为保险的选择，因为在这里玩家既可以通过窗口射击敌人，同时自己也可得到它们的保护。殊不知，这样也是很危险的，如果敌人向房内发射一枚火箭的话，那你的命运必是归西。但这也是你消灭敌人的手段之一，在你发现敌人藏在里面开黑枪的时候，你就可以用火箭送他上路。

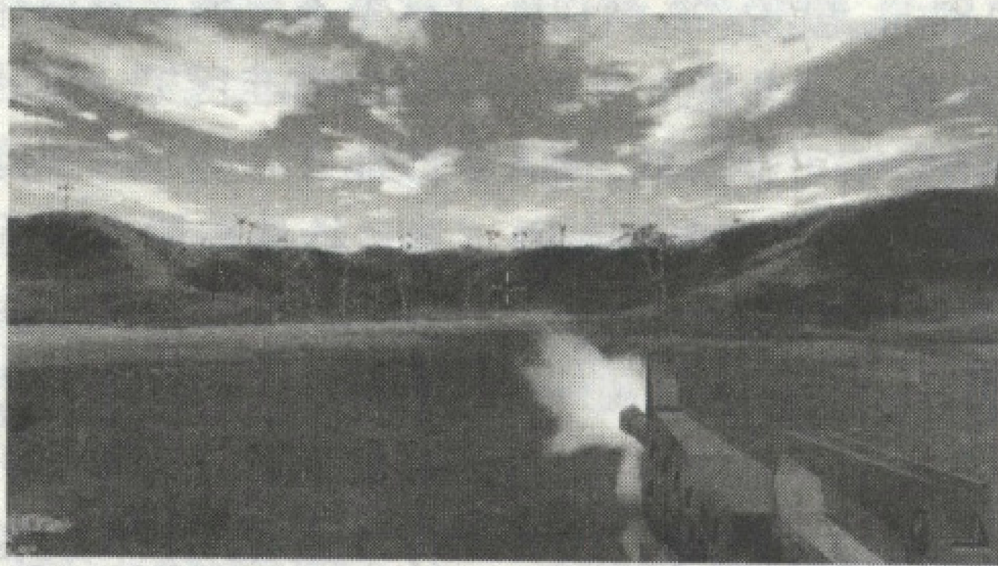
2．**作战策略**

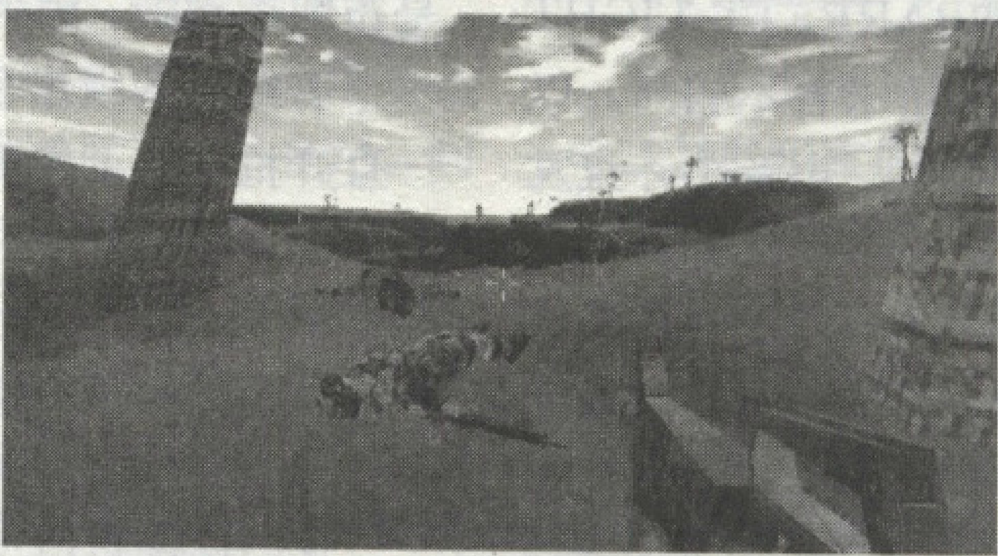
多人作战和单人作战的策略有所不同，因为在单人游戏的模式中，玩家多数是执行秘密的任务，枪是

不能轻易乱开的，因为这样会招来大批的敌人，从而影响任务的完成。而在多人游戏中，虽说乱开枪也会引来杀身之祸，但是你的任务只是杀人，即使不胡乱开枪也不能避免被敌人发现，所以不用有太多的顾虑。

玩家的作战策略如同选择武器一样，也分为两种：QUAKE型和狙击手型。

QUAKE型的杀人狂们看来还真把这部游戏当成QUAKE II了，到处冲杀成了他们的职业。所以对他们来说，这部游戏更多的是近身肉搏战。不过我这里要特别提醒玩家们一声，在本游戏中可不象QUAKE II那样，捡满200的血便不怕多挨几枪了，游戏里的人物都是模拟真正的特种兵，因此很有可能你挨上两枪就会横尸了。这样一来，面对面的冲杀可要很讲究技巧的哟。一般说来，大体的作战经验同QUAKE中的很相似，只是要注意不要和敌人硬拼，我相信玩家们多年来积累的经验足够用了。不过这里顺便提一下，如果你和敌人在极近距离相遇，往往是双方突然互相发现对方就在极近的距离，由于双方都在移动中，这时用一般的武器去瞄准敌人很难打中对方，因为双方都想绕到对方的侧面或者是后面进行射击，所以在这个时候使用匕首是一个不错的选择。然后就要看你的手是否够快去换武器了。如果自信不够快的话，就绕着圈子用枪乱打一气，中不中都听天由命吧。







对狙击手般的冷静型玩家来说，这部游戏更象是特种兵版的《猎鹿人》，不同的是恐怕我们的猎人会经常被“小鹿”们给灭掉罢了。作为狙击手的优点就是在你不开枪且趴在那里一动不动的情况下，多数是不会被敌人发现的（注意我这里强调的只是多数情况下哟，因为游戏中经常是几十个人满天瞎跑，如果你趴在那里不幸被哪只“瞎猫”碰上了，那估计你可就要变成“死耗子”了）。不过我们玩这部游戏应该不会只是为了趴在那里欣赏风景吧，但是一旦你在某处打黑枪的话，那可就很容易暴露自己（因为子弹在空中划过的弹道极其明显，敌人可顺着弹道找到你的藏身之处）。因此，即使是狙击手也一定要不停地运动，无论是在射击前还是在射击后。这样做的目的是：射击前发现了敌人，但是焉知是不是螳螂捕蝉，黄雀在后，不断地移动能够避免让敌人很舒服地瞄准。在射击后也要迅速离开，所谓打一枪换一个地方。开枪暴露了自己的位置，在同一时间就会有多把枪的瞄准器对着你刚才开枪的地方，还是迅速离开为妙。当你不幸和一位QUAKE型玩家在中距离同时发现对方时，记着不能停在一个地方射击，因为你的武器肯定没他的装弹速度快，其实无论向左或右移动都是避免射中的方法。当然如果距离太近实在逃脱不掉的话，那也可干脆豁出去把自己当成QUAKE型人物，用前面介绍的方法与敌人拼一下，活下来的机会也不小呢。

另外，既然作为一位狙击手，当然要给自己找一个藏身之所，如果真是象“秃子脑袋上的虱子”那样明摆在地面上的话可就惨了。下面我就来和大家谈一谈关于如何“偷偷摸摸”而不让敌人发现的技巧。当玩家想上山的时候要注意不能从房子的正面上山，要从侧面或者后面上，以减少暴露在敌人面前的机会，上了山后也不能马上停留要一直翻过山后才能转身趴下，并最后再向左或右移动一点才能确保安全。此外，这里所谈的躲藏是相对的，并不是长时间停留于某掩体之内，而是狙击手们应该找一个没有后顾之忧的地方。可供隐蔽的建筑有大房子和小房子之区别，大房子可以控制的地方很多，但是也是很多人喜欢瞄准的地方，况且还有后顾之忧，往往你在一个门口瞄准人的时候，另一位就从后门进来，舒服地向站着或趴着的你瞄准，至于是打屁股还是大腿就要看对方的意思了。小房子的控制范围不大，但是没有后顾之忧，怎样选择就看你了。不要躲在碉堡或楼顶的阳台上，其控制范围虽大，但是很多人没事的时候都自觉不自觉地向这些地方瞄准，尤其是阳台，毫无遮拦可言，只有趴下。到那时可就真的是“上山容易下山难”了。

大体上，我的经验就是这些了，其中可能会有很多不成熟的地方，只希望能起到抛砖引玉的作用。

don't get in my sight!

北京 飞舞的弯刀

玩《三角洲特种部队》一年多了，说起来我也是一挺老机枪了。之所以喜欢这个游戏，没别的，只是因为它真实地将野战的情景再现到了玩家的面前。这次不打算说别的，就说说一个狙击手如何在高手如林的情况下生存和战斗吧！

对一个战术小队来说，狙击手是不可缺少的，毫不夸张地说，一个优秀的狙击手可以打得你抬不起头来并且你还找不到他的踪影，很恼火是吧？那就看看他们是怎么做的。

选择枪械

游戏中有两种狙击步枪可供选择，REMINGTON 7.62mm M40A1 Sniping Rifle和BARRETT LIGHT .50 CALIBER，两种枪对技术的要求各不相同。以M40A1为例，该枪的特点是速度快，声音小并且发散，弹道不明显（只是在游戏中，真实情况如果不是夜里是看不到弹道的），射程中等（800M），对于射击技巧要求比较高。在射击的时候，提前量肯定是最先考虑的因素，但是如果你上internet去打，则必须考虑ping值的因素，因为在不同的服务器上ping值都是不一样的，在找提前量时必须将ping值算进去，具体方法是ping值越高，你要打的提前量就越大，不要觉得好象子弹打到了目标前很远的地上，其实如果目标一直保持向前移动，实际上你打到的位置就是他实际的位置，尽管在你的屏幕上他离你的弹着点还有一点距离，其实他已经中弹了，嘿嘿！这个方法对一切狙击步枪都有效，所以提前量的计算是关键，你是不是拥有一个运算精密的大脑呢？M40A1的射程较BARRETT LIGHT .50稍微短一些，所以当打击远程目标时弹道会稍微弯曲（强弩之末嘛），利用这一点可以打到一些特殊的位置，比如目标隐蔽在一个小山包后面，那么瞄准山包上方稍微高的地方开一枪，多半会“砸”死后面的可怜人，听起来有点悬吧？在游戏里的确是这样！

BARRETT LIGHT .50的用法就截然不同了，由它射程超远（1500M），威力大（一枪毙命），弹道较平直，尽管它有个最大的缺点就是声音太大，你看它枪口的大方块，简直就是个加农炮！不过这支枪还是比较适合作整个小队的掩护之用，在夺旗模式（CTF）中，有一两个用它的狙击手在山腰上“镇守”，效果还是不错的，如果能直接看到对方基地，对敌人来说简直就是噩梦。

移动射击

静止中射击我想不用多说，大多数玩家恐怕早就用各自的绝活了，如何在移动中射击，这的确是个值得研究的话题。

当你移动的时候如果发现了对方的狙击手怎么办？立即卧倒=死亡，逃窜=死亡，那么该怎么办呢？首先不要慌，先稳住神，看准目标的位置，然后边移动边瞄准目标，然后突然停下开狙击镜，向目标试探性地开一枪。这一枪的作用很大，一是扰乱对方的心理，给他造成心理压力，也许他的枪法会因此大打折扣，其次你可以观察一下你的弹着点，为下一次射击做准备。我建议你将狙击镜始终打开，这样在你停下的时候它已经在打开的状态了。接着就是移动，要不停左右晃动，不过最好不要太有规律，Hmmm……就是布朗运动啦。因为如果你有规律的左右晃动，碰到一个有经验的狙击手你就徒劳了，他可以向一条直线一直开枪，反正你要撞上的，记住，那可是你自己撞上的哦。以动打静，其实他处于劣势，你就一点一点调整弹着点，总有一枪会中的，当然如果你枪法太差，我也就没话可说了。

移动和隐蔽

我们说说狙击手的隐蔽和移动吧！一个优秀的狙击手射击技术固然很重要，但并不是最重要的，隐蔽才是首先要考虑的问题。如果自已都不能保护自己，何谈狙击呢？移动要注意始终在山腰间移动，千万不要往山顶跑，山顶上是最明显的目标，说白了就是站在上面如同一个靶子上面写着：快来打我！山腰是狙击手隐蔽的最佳位置，因为游戏引擎的缘故，很可能敌人即使看见了你，也只是一块小小的色斑，很难瞄准和射击，不过在遭到射击的时候，千万不要慢慢地向后匍匐，应该马上站起来，寻找附近最近的掩体。如果你选择了慢慢匍匐向后，那么可能结果就是死亡，因为敌人可能在不停地调整角度射击，这么慢的移动等于还在他的射击范围之内，总有一颗子弹会打到你的。作为一个冷静的狙击手，不能因为遭遇了枪弹就慌了神，寻找附近的掩体是最重要的，而很多人往往忽略了这一点，盲目地跑动，以为能像quake一样躲开敌人的子弹，在真实情况中这几乎是不可能的。你不可能是兰博！

补丁铺

千禧年带来的兴奋还余波未尽，新世纪第一个春节又携着喜悦来到了我们身边。正是由于这是新世纪的第一个春节，它的意义格外重大，所以掌柜的我打算去趟东北，在冰天雪地中感受一下真正的冬天和一个白色的春节。不知诸位玩家有什么打算，是不是想利用放假的时间好好玩一把游戏呢？我这里得奉劝大家一句，在这个假期里少玩玩游戏，多出去走走吧。一方面因为总玩游戏使神经都有些麻木了，另一方面也是由于前一段时间圣诞热销季已经过去，以至于最近这些日子几乎就没有什么很好的游戏了。因此我们还不如换换脑子，等新游戏出来后再将我们的身心投进去吧。

虽说现在好游戏不多，但以前游戏的补丁倒是有不少好的，所以这回掌柜的我还是能为玩家们找来一些好东东的。比如：《轩辕剑3》的修改器、DirectX 7.0a中文版、《雷神之锤III》修改器等等，希望诸位喜欢。

DirectX 7.0a中文版安装程序

记得上次给大家介绍DirectX 7.0中文版时，还是上个世纪的事情呢，没想到一转眼就来到了这个世纪。呵呵，其实才过了3个多月嘛。DirectX 7.0a与它的上一代DirectX 7.0比起来“体重”又增加了不少，由6.184MB长到了7.186MB。好在我们的硬盘空间涨得比它还要快上百倍，所以尽管安上它就是了。

使用方法：直接运行子目录\Dx7a下的执行文件dx7a_chs.exe，然后安装程序会自动的将所有文件复制到特定目录下，最后重新启动就能完成安装。

《雷神之锤III》修改器

QUAKE III ARENA

不知玩家哪位见过《雷神之锤III》的精装版，就是铁盒的那种。非常幸运，掌柜的我就搞到了一个，398大元呐！呜……不过这的确是物有所值的，因为全世界才发行3万套。它确实是1999年最棒的动作类游戏，无论是游戏的效果还是它对硬件的要求，都是其它游戏难以比拟的。而游戏的难度也不算低，你会发现其AI表现比起上一代来有了不小的进步，尤其是在选择中高级水平进行游戏时，所以这个修改器便可以派上用场。

使用方法：运行子目录\Q3acheat下的执行文件q3acheat.exe，在主界面输入框中输入你所要修改的数值，然后按下旁边的Freeze按钮，或在输入完所有数值后，按下面的Freeze All按钮，接着进入游戏即可。

《轩辕剑3》怪物识别补丁

这个小补丁虽然看起来很不起眼，但可以帮助玩家们在游戏中识别所有的怪物，以达知己知彼的目的。

使用方法：将子目录\Fame下的文件Fame.dat拷贝到游戏安装目录下，即可达到所有怪物辨别率100%，这样一来全部怪物不用打到奄奄一息也可以灵犀成功。

《轩辕剑3》修改器

大宇终于在去年年底推出了大家所期盼的中文RPG经典大作——《轩辕剑3》，要知道为了等这部游戏，掌柜的我头发都白了好几大根呀。虽说《轩辕剑3》的4张CD的海量要占据我们大量的硬盘空间，但从游戏本身内涵而言，还是制作得不错的。游戏的难度也算适中，不过很多玩家可能对于中文RPG中“踩地雷”式的战斗方式感到十分不爽，总想回避这些罗罗嗦嗦的东东，把这部游戏彻底当成冒险游戏来玩，那么这款由浙江一位自称“钒”的朋友提供给我的修改器就能帮你实现自己的“理想”。这个修改器非常好用，它可以修改四位主角的生命、体力、经验值、灵力等等，并且还能将游戏改成不遇敌和金钱不减。怎么样，够棒吧。

使用方法：运行子目录\Xyj3t下的执行

文件Xyj3t4.exe，然后进入游戏。在游戏中按下Alt+Tab键切换到桌面上，这时在修改器面板上按下相应的按钮便可完成修改。最后玩家要注意一点，就是这个修改器只能修改1.01版的《轩辕剑3》，而不能修改1.0版的。如果玩家没有升级的话，可在《大众软件CD》1月光盘中找到这个补丁。

《主题公园世界》的小游戏

THEME PARK WORLD

前些日子刚刚发行的《主题公园世界》中文版着实火了一把，它让玩家们又一次感受到了牛蛙们的魅力。不过牛蛙们的精力似乎有些过剩，除了推出他们自己的大作外，还经常做一些"课外作业"，比如《雷神之锤Ⅲ》中镰刀怪的模型，还有就是这个《主题公园世界》的小游戏，玩法相当简单，但想获得高分并不容易。玩家必须注意小朋友的脸色，当他或她跳得想吐时（脸色变青），就必须赶紧将这名小朋友用滑鼠抓到跳床外，绝不能让小朋友在跳床上吐。只要有人吐了就算是失败一次，失败三次游戏就结束。怎么样，是不是很有意思呢？

使用方法：直接运行子目录\Park下的执行文件themepark.exe就可以进入游戏了，要想退出的话，只需按一下ESC键即可。

《古墓丽影——最后的发现》补丁

对于劳拉小姐的最新一次冒险就不用掌柜的我再给大家介绍一遍了吧，这个东东就是它的补丁，主要修正的问题如下：

可自定义操作键；声音效果支持创新128位声卡和DirectX 7技术；没有声卡的机器也可以运行；增加了存储游戏的栏框；可以创建快捷方式在桌面上，允许你存储调出游戏；在32位色模式下的显示效果得到改善。

使用方法：将子目录\Tomb4下的执行文件tomb4.exe拷贝到游戏所在目录下，覆盖原来游戏执行文件即可。

《电视梦工厂》无敌存档

记得以前曾为诸位奉上过《电视梦工厂》1.08版补丁，这回掌柜的我又给大家找来了它的无敌存档，请各位笑纳。

使用方法：将子目录\DSMGC下的文件拷贝到游戏所在目录下面的\SAVE\目录中，然后在游戏中读取进度就可以了。第一个进度能让玩家有很多的金钱，第二个进度能让玩家有很多的明星。

《星际争霸》战网防黑客补丁

现在有关《星际争霸》多人对战的黑客程序越来越多了，就连我们工作室的人也自己做了一个。所以为了能够维持一下平衡，我特地"自相矛盾"一回，为玩家们又找来了一个在战网上防黑客的补丁。如果有人在战网上要花招，它将为你揭穿他。

使用方法：先运行游戏，连上战网。接着按下Alt+Tab切换到桌面上，运行子目录\Schack下的执行文件Nohack.exe，然后便可以查出是否有人在使用与地图有关的黑客程序了。

以下两个补丁由zip工作室（牧童）友情提供

《大航海时代Ⅳ》补丁

看到这个补丁的时候，想必大家早已将游戏打穿几遍了。经常听朋友们抱怨说造不出铁甲船，有些铁杆玩家还在执着地寻找造铁甲船的方法，其实铁甲船是根本买不到的。但这回大家有福了，这个文件可以让大家在我们的祖国——中国买到铁甲船，而且还有梦幻中的北洋水师战列舰、中国大型巡洋舰、大型中国商船等，跟这些比起来，铁甲船就不那么吸引人了，希望这个补丁可以再一次掀起逐渐平静的航海浪潮。

使用方法：直接运行子目录\Dk4下的可执行文件Dk4.exe，将其解压缩到游戏安装目录下，覆盖原来的文件即可。建议大家进入游戏后，重新开始进行游戏，才能享受到全部的修改内容。

《太阁立志传Ⅲ》补丁

对于太阁系列的评价，玩家们褒贬不一，"太阁Ⅲ"带给大家的既有兴奋又有失望，是不是对于木下藤吉郎、竹中半兵卫已经失去兴趣了呢？好吧，这个补丁很特殊——它既不改金钱，也不改能力，有没有想象过《太阁立志传》中出现八神庵是什么样？玩一玩就知道啦！不过，一个由几十个人的小组开发的游戏，要一个人来作内核修改，难度是很大的。所以游戏中会有一些不完善的地方，就请玩家体谅了！

使用方法：将子目录\Taikou3下所有文件拷贝到游戏安装目录下，覆盖原来的文件即可。进入游戏后，重新开始游戏，才能看到修改的内容。好家伙，"太阁Ⅲ"之KOF版！

本期补丁收录在《大众软件CD》2000年第3期。

秘技

上海 天骄创作室：雷鸣

主题公园世界
Sim Theme Park

在游戏中暂停并进入输入模式，同时按下以下组合键以获得相应的秘技功能：

Shift+C：50000美元

Shift+Z：树，浴室和其他的设施

Ctrl+Z：所有的交通工具

Alt+Z：所有的商店

拉力冠军赛2000
Rally Championship 2000

用以下密码作为Player 4的名字即可在游戏中获得相应的秘技效果：

world class：可进入A8 Championship

turbo challenge：可在单人赛和计时赛中使用A8中的车辆

max power：得到Citroen WRC车

throw me a bone：得到Citroen Saxo WRC车

give me time：得到多1分钟的维修时间（在维修屏幕按下T键）

group b：奖励赛车

mooserati：奖励赛车

lambaaghini：奖励赛车

arcade unlimited：街机模式下的能量

arcade action：街机模式下的惊喜

灵魂斗士
Soul Fighter

在游戏显示Soul Fighter标志时，输入“左+Y”，然后在进入选项菜单后退出，如果操作正确，下一屏幕就进入秘技模式，然后输入以下字符串以获得相应的秘技效果：

ABXXYA：额外的血

XAAYBB：全部武器

AABXYA：第2关

XAYAAB：第3关

YYBAXA：第4关

BABXXY：第5关

XAXBYY：第6关

ABXBYB：第7关

YBBAXY：第8关

BYAAXB：第9关

XABBAX：第10关

YBYXAB：第11关

XBAXBY：第12关

战争地带II
Battlezone 2

在游戏中按住Shift+Alt键，然后输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

tebuffy：上帝模式

tedontdie：地图全开

tenerd：使用卫星

tedeadite：弹药无限

terat：Scrap无限

谁想成为百万富翁？
Who Wants to be a Millionaire?

当要求你输入名字时，不要输入任何东西，游戏就会进入Kathy Lee，会使游戏中的问题比较简单。

轩辕剑III UPDATE

在游戏中用以下名字进行游戏就可以得到以下秘技效果：

何然：起始全属性25

辅子彻：起始全属性30

杨坤硕：起始力量50 HP 200

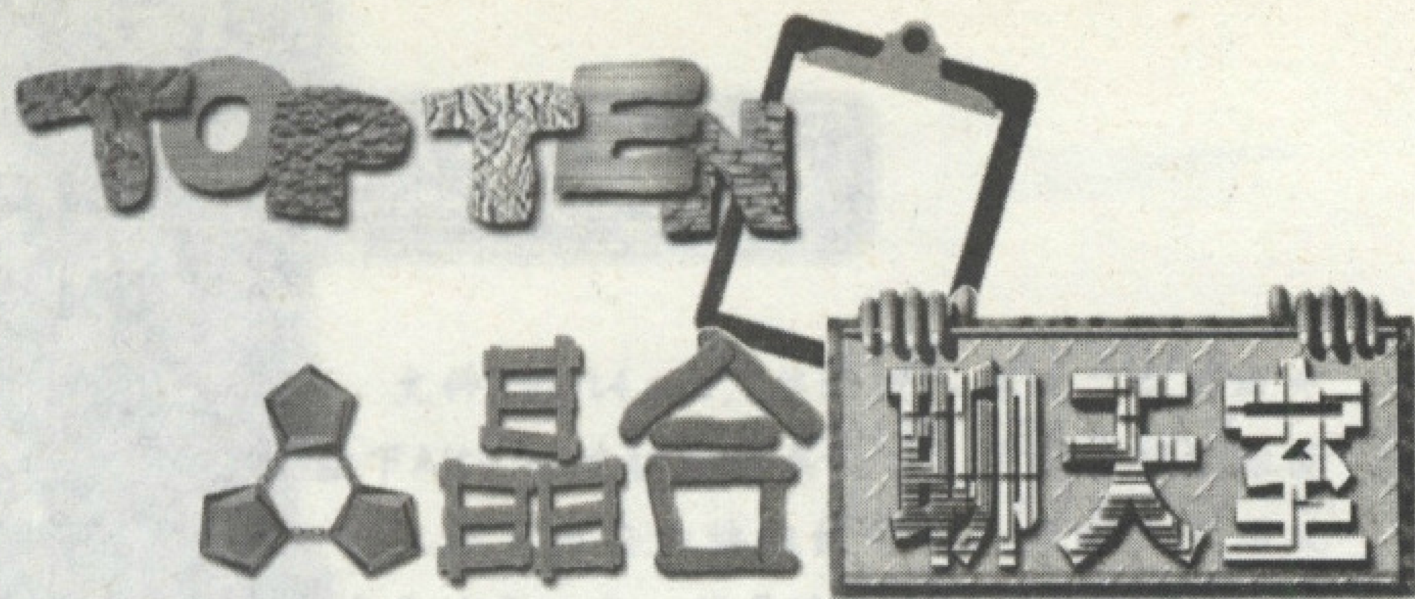
古月圣：起始全抗性50

铸石子：起始耐力100 体力300

乐乐(?)：起始智慧70 MP250

宁采臣：力量 0

E-MAIL: tianjiao@163.net
WEB: http://www.tianjiao.net



进了后院，习惯性地给晶合聊天室开一个窗口，一边看各版贴子伺机灌水，一边有一眼没一眼地瞧着聊天室的动静，里面虽说不上人声鼎沸也堪称七嘴八舌，且听听聊天室里的对白（为便于阅读稍作整理）：

水星妹妹:

POPSOFT的各位同仁和Walker，我实在受不了了!由于速度慢得难以忍受，我本来打算去“狙击Walker”的，一怒之下才把窗口关了，Walker免你一死，下次定找你算帐！我不会放过你们！

大家有空去“狙击Walker”版上看看，您会发现老编的支持者或曰同情者出乎意料地多，Walker要有胆站出来早就千疮百孔了，元旦期间Walker就因为大家黑洞洞的枪口老罩着他，心情一灰干脆注销了ID，准备以“穿过你的黑发的我的手”为名在“青春幻想”版里出没。不过大家不用担心，还好这段郁闷的日子随着假期结束，Walker又是Walker了（还是很坚强的哦）。至于这位MM的话确实有代表性，难怪火大，可是说句心里话，我们一直在努力，希望能有所改善，不过据测试的结果极可能是托管服务器端口因为带宽共享而造成阻滞，并不是服务器性能问题，这就让我们有心无力了，不过——不会放弃努力的，请支持我们。

小天:

据可靠谣传（？！），Walker已转入地下工作，并打入群众队伍中，身份不详！（不确保谣传真实性，不承担谣传散播责任，不承认谣传由我而起！）嘿嘿！

木耳回应：那你还传！

这里说的就是上面那段故事，大家可互相参看。

小瘦子看2000年第一期杂志有感

“老板,给我拿本大众软件!”我手里挥动着10元大票的对书店老板说，“给你……”老板递给我，“老板啊!我不是要合订本。”“你想的美！你想要我还不给呢！”老板冲我一乐。哇赛！竟然……竟然这么厚！简直就是合订本啊，我只看到封皮就被迷住了！酷！我果然没看走眼，揣着厚厚的大众软件，心里乐呵呵的，回到家，就开始对2000年第一本细细品味了。

先看封面，哇！好酷的人头！会不会是老编不慎将头放进扫描仪后的靓照呢？

在我怀着激动的心情看完彩页以后，我看到了编辑部报告，唔，是那个叫黑暗写的吗？挺不错嘛！除了有7段比较罗嗦的话外,最后那段“朋友们新年好”写得还是很不错啊!(……黑暗，你可别哭啊！我从来都是先看你的再看Walker的。）

看到目录，我不禁痛哭起来，哇！ken的文章也上了！是不是杂志社没文章可登了！死ken，肯定得了不少稿费……请客！（龙虾鱼翅就行了！），要开始了，终于要看内容了，这么冷的天，我的头上却冒着汗……终于要开始了……

……（以下省去小瘦子赞叹之词1234字。）

可算到了聊天和榜评的时候了,我最喜欢看这个了，哈哈，蓝星哥写得实惠啊！可比Walker的废话连篇好多了。Top ten，哈，果不出我所料，大航海Ⅳ果然厉害，不知是不是哪位高手网上反复投票……嘿嘿(奸笑！）

其实也没什么可说的，口水七淹晶合后院的DC和SAYY的回复就代表了我们的心：“Ha！Ha！Ha！Ha！Ha！Ha！……”（快跑，狼终于来了。）

迟到说：21世纪钟声敲响的时候，我许了个愿。

愿我在下个世纪钟声敲响的时候和她一起再许一个愿!

心心回复：估计是个迟到的愿……

真浪漫啊，咱们的聊天室好像也揭开了柔情岁月新篇章，总算可以躲开带着有色眼睛审查的小编，好像只有关于游戏或软件的话题才可公开，其实人生和游戏分得开吗？

还没看完就有读者站起质疑，谁都知道晶合聊天室是一个虚拟空间，是爱好者交流的园地，怎的你煞有介事地弄出这等玄虚，不是混淆视听吗？这位看官说得没错，不过这都是千年前的旧典，现如今时代不同了，数字时代意味着什么都被一网打尽，我们为大家营造一个实时并永不关门的网上晶合聊天室不是理所当然的吗？所以以前一众小编开篇口头语什么这期聊天室我主持以及拿到聊天室钥匙心情如何……都因此不再合时宜了，您可以随意出入，逮着个小编就可以开聊。本次聊天实录全部摘自网上，大家慢聊啊，我闪先。

晶合实验室 Lrosa





盼星星、盼月亮，只盼写榜评……蓝星再写一期！（偷懒！偷懒！这不是上期蓝星的开场白吗，有点创意好不好？）

不是小的想偷懒，您先看一眼榜，似乎没区别吗。既然榜没区别榜评您自然就可参见上期，就好像有见识的话不怕重复不是？bye!

交待了几句场面话准备开溜，又被Dragonlance封住去路，顿时心情大跌，鲲这条死鱼是再也不能指望了，Walker又刚度过心灵危机，正在重新收拾残破心情。对了，还有ken呢，却见ken正在埋头啃大排。看样子是在劫难逃了，自然就联想起最近看过的日本惊悚片《午夜凶铃》。片中最后一幕瞬间掠过，只有找到一种新鲜的传播方式才可获救，不错。那么什么是在座诸君尚未染指的方式呢，无意识地翻着杂志广告，对，“团结力量大，大家来砍价，”这砍价二字改为榜评不就KO了吗？（OK也无所谓）。

锦囊在手智珠在握，说干就干，立刻在晶合后院里建了“月月打榜”专版，前面在聊天室就说过，现如今时代不同了，是该有点创意才对，现在没人会在乎我翻抄蓝星了吧（得意洋洋）。

可惜好点子要经过时间的漂洗才会体现价值，截稿期将届，我已没办法纳凉了，只好以前人种树之类的话自慰吧。

仔细研究了一下榜忽然来了兴致，不知大家是否也已发现，现在榜上的选票倒有2/3强来自网选，最突出的个例自是《网络创世纪》，让它从上月的27名火箭般窜升至第8名，其所获的851张选票无一例外全部来自网选，这倒还不算太出奇，毕竟这是在网络上创的世纪。但上期排名26位与《网络创世纪》不过难兄难弟的《魔法师传奇》在网选榜更以889的票数高居第二，在TopTen中也跻身第六，如此算来网下的选票仅35张，如此悬殊的差距是否意味着一个旧时代的衰落和一个新时代的兴起呢？对此种现象的第一反应就是人们选择的多元化和趋同化，多元化指的是人们选择休闲的方式多样，比如上网、击剑、蹦极、跆拳道或泡吧，对游戏的关注度就没有那么热切了；也可能是选择投票的排行榜多元化，每个人都愿给自己钟情的杂志投票，现在众多风格各异的刊物应该能够给大家更多样的选择吧。趋同化则指的是一段时间内大家都只玩最流行或最易上手的游戏，如同股评家推荐的热门股一样，会有大量的追捧，所以投票者虽众，其选择面却很窄，其实这与国产游戏所处的发展中阶段应当是一脉相承。当然，肯定还有各种各样更深层次的解释，不过这就是另一篇文章该做的了，这里只是明晰了一点：网络化倾向初露端倪。而且纯属个人意见：网选榜的评价更新潮更到位些，如果没有这股力量，恐怕我们还在为拥仙或反剑争论不休呢。

不打算一一点评每个上榜游戏，还是那句话，榜没区别榜评您自然就可参见上期，蓝星的意见很中肯。龙头大哥《大航海时代Ⅳ》地位不容动摇，前三名中不过是《星际》和《心跳》互相猜，谁猜着谁争霸。不过想来随着万众期待跳票频频的本社若干心跳周边推出，这种均势可能会被打破，哈哈！至于前面提到被网虫们推高的《魔法师传奇》则是个异数，不过有实力自然有竞争力，老实说我现在已很少玩游戏了，不过《魔法师传奇》是其中的一个。最后不得不提无法回避牛气冲天气势如虹的是——《轩辕剑Ⅲ》，上期还济济无名前30强中踪影未见的《轩Ⅲ》，这次一举冲至No.9（而且其选票也全部来自网选哦），只要玩过的人对这种成绩绝不会有任何疑义，而且还觉得太低，远未到它该有的位置，好吧，乘尚未有人预言，我就别客气了，占个大胆的预言，《轩辕剑Ⅲ》会在三月之内占据盟主宝座，能够对它构成挑战的只有成为传说中一部分的《暗黑破坏神Ⅱ》了，以后江湖中没准会崛起新一代拥剑派和反剑派，不过此剑已不是仙剑啦。

一句话，现在中国游戏的荣誉感只能由大宇公司的狂徒和DOMO小组来捍卫了。

晶合实验室　Lrosa



TOP TEN

GAME龙虎榜

TOP 30 排行榜

本期选票在66页
欢迎大家投票

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
大航海时代IV	1620	1	1	4	1	光荣
星际争霸	1251	2	3	20	1	BLIZZARD
心跳回忆——永远属于你	1209	3	2	10	1	科乐美
仙剑奇侠传	1119	4	4	52	1	大宇
魔法门之英雄无敌III	974	5	5	9	1	NWC
魔法师传奇	889	6	26	6	6	MYTHOS GAMES
生化危机II	861	7	6	8	4	CAPCOM
网络创世纪	851	8	27	3	8	ORIGIN
轩辕剑III	731	9	NEW	1	9	大宇
家园	592	10	18	2	10	Relixc
帝国时代II	554	11	10	8	10	MICROSOFT
大富翁IV	536	12	9	15	1	大宇
暗黑破坏神	504	13	12	32	1	BLIZZARD
盟军敢死队	502	14	15	17	1	PYRO
足球99	456	15	8	12	5	EA SPORTS
命令与征服II	446	16	7	4	7	WESTWOOD
模拟城市3000	356	17	17	8	9	MAXIS
极品飞车——孤注一掷	342	18	13	7	5	电子艺界
地下城守护者II	337	19	16	6	7	牛蛙
法老王	325	20	NEW	1	20	SIERRA
最终幻想VII	287	21	14	14	14	史克威尔
黑暗之石	235	22	--	4	14	DELPHINE SOFTWARE
魔法门VII	228	23	19	16	17	NWC
雷神之锤III——竞技场	170	24	NEW	1	24	ID SOFTWARE
极品飞车III	169	25	22	13	6	电子艺界
博德之门	164	26	24	8	21	BIOWARE
金庸群侠传	158	27	20	38	3	智冠
战国美少女II——春风之章	133	28	21	4	21	TGL
恋爱物语——魔法学园	129	29	25	7	18	FUJITSU
过山车大亨	120	30	29	4	13	MICROPROSE

网选游戏排行榜

1. 大航海时代IV [1061票]
2. 魔法师传奇 [854票]
3. 网络创世纪 [851票]
4. 魔法门之英雄无敌III [749票]
5. 轩辕剑III [731票]
6. 星际争霸 [724票]
7. 心跳回忆——永远属于你 [690票]
8. 仙剑奇侠传 [655票]
9. 家园 [488票]
10. 生化危机II [429票]

一月幸运读者

福建 陈锋　新疆 莫 骄　四川 刘朝宇
湖北 付晶　深圳 李 璐　北京 刘晓茹
湖南 曾勇　河北 李 莉
广西 李欣　天津 秦永刚

以上读者将获得一款由**北京实达铭泰计算机应用技术开发有限公司**提供的**专业网络汉化翻译软件《东方网译》**一套。



@叮妹儿 语音邮件
voizmail
发mail,为什么不让它有声音
www.cnt.net.cn
语音邮件是由北京中经讯通网络有限公司、中国网络通信有限公司、新加坡立通网络有限公司联合推出的、世界首家具有语音信息服务功能的Internet在线软件。使用@叮妹儿 voizmail 语音邮件，您可以随时将您的声音做为邮件发往世界任何角落。
网际传音巨奖大行动
从2000年2月1日至2月29日，凡在我们网站 www.cnt.net.cn 上使用@叮妹儿 voizmail 发送语音邮件，可参加积分，积分居高者，有机会获得笔记本电脑、台式电脑和喷墨打印机等奖品。详细规则，我们将在网站上及时公布。
请随时关注我们的网站：
www.cnt.net.cn
"嗨，阿健，听说纽约的新年夜很热闹，我们这里也够狂的，一帮人折腾了一晚上，唉，无法用文字表达，幸亏发现了@叮妹儿 voizmail 这个好东西，你以后给我发邮件就别用英文了，够费劲的，好了就这样……！"
顺便吻一下
本公司员工及协助本活动的相关人员不参与抽奖以示公正
本次活动的详细方案及中奖规则解释权归主办方
CNC 中国网通 China Netcom
CNT 中经讯通 CE-INFOCOM
mediaring.com





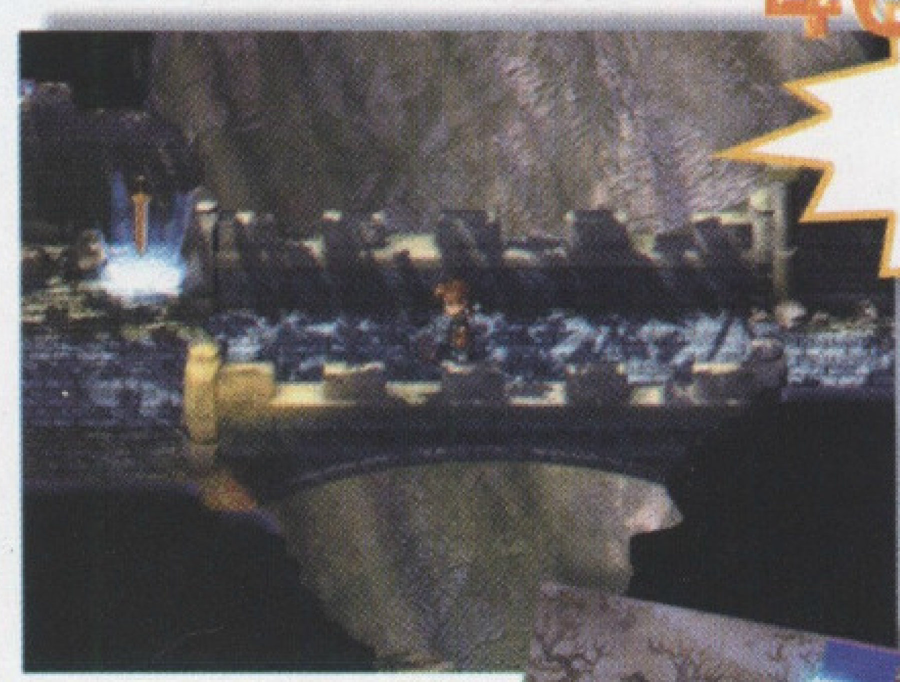
轩辕剑3



耗时两年、斥资数千万

大宇的坚持……造就出RPG史上新的里程碑
融合异国风情如史诗般的传奇故事
气势磅礴的配乐音效
中国式水墨画风格的战斗场景……
让你在不自觉中与游戏里的人物
一起进入充满惊奇的历史漩涡中
4CD精美包装、全彩说明书——世纪珍藏版

4CD 128元



◀ 多达300张以上高彩、高解析的3D地图



120种以上华丽炫目的奇术特效和动画 ▶



▲ 超过300多种生动逼真的怪物造型



创新的炼妖系统，完全跳脱旧有的种类限制 ▶





大宇资讯公司出品 晶合顺达计算机公司总代

晶合软件销售连锁组织总承销 全国各地软件专卖店及报刊书亭有




晶合顺达


Falcom
NIHON FALCOM CORPORATION


YISTAR
依星軟件

太极张三丰

睥睨群雄，万夫莫敌。惟我独尊，狂笑武林。

武当之巅的岳王宝藏……

江湖人士梦寐以求的武林秘籍……

成为九五之尊一统天下的美梦……

预定于2000年2月面市
零售价：35.00元
国内邮购请加邮费5元
含全彩手册和详细资料设

《太极张三丰》采用回合制的设计，画面华丽、剧情多线、兵器繁多、武技传神。

网址：http://www.popsoft.com.cn
咨询电话：(010)67136350
传真：(010)67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202（302）、6715
零售总店电话：(010)67164859
邮购中心电话：(010)82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089
大众软件邮购中心办理邮购
全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及





厦门火凤凰电脑设计有限公司制作
北京晶合顺达计算机公司总代理

合连锁电脑游戏软件、设计软件、休闲软件和工具软件千禧年优惠特卖

电脑游戏 PC GAMES



鹿鼎记2之神龙教 千禧价:38元



半条命 千禧价:50元



半条命之针锋相对 千禧价:50元



大富翁4 千禧价: 128元



轩辕剑3 千禧价: 128元



明星志愿2 千禧价:48元



梦幻西餐厅 千禧价: 38元



升刚 千禧价:38元



卒业 恋爱篇 千禧价:38元

快来加入千禧阵线，收藏超值晶合软件



平原惊雷 千禧价:25元

心跳回忆背景设定集 4CD 千禧价:128元





MP3唱不停 千禧价:28元

电脑工具 PC TOOLS



独立制片人 千禧价:188元



COOL 3D 千禧价:38元



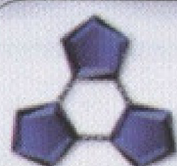
MP3音乐无限 千禧价:28元



我形我速3 千禧价: 48元



永久汉化2000 千禧价:38元

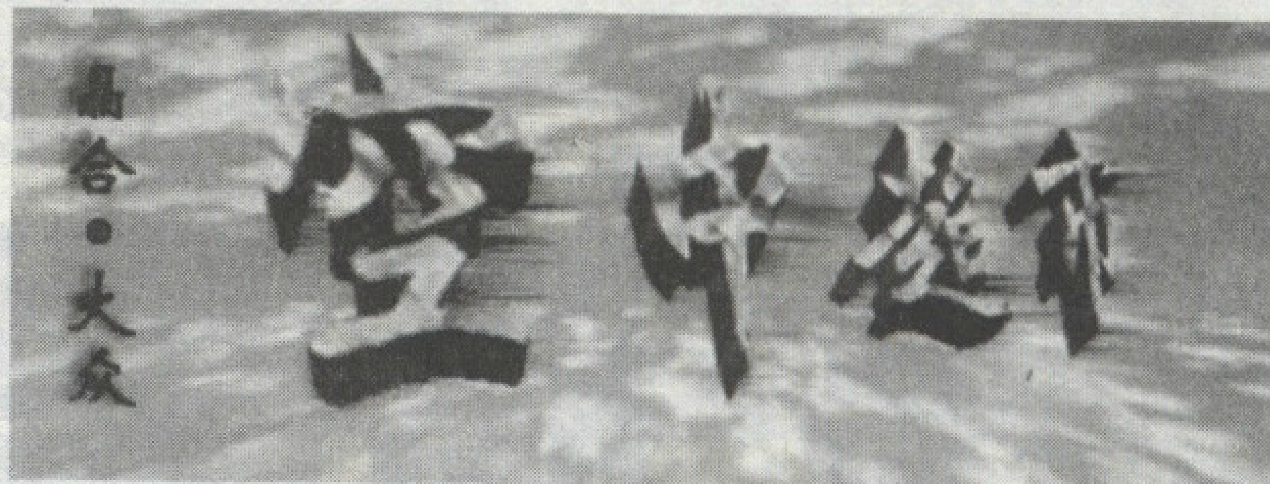

北京晶合顺达计算机公司总代理　　晶合软件连锁组织总承销
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码：100089
咨询电话：(010)82634107、82634092　E-mail：jhyf@popsoft.com.cn

大众软件服务快车

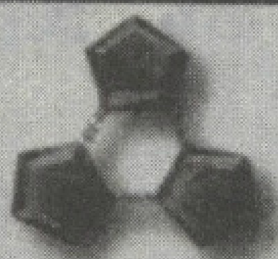
本期广告索引

晶合软件销售连锁组织·大众软件邮购中心

新春来临，业界更是精彩纷呈之时：各路豪杰粉墨登场、名家新作风起云涌；各位玩家、烧友有福了！晶合公司的几款力作（其中包括千呼万唤的《心跳》系列及《MP3唱不停》等）也给此时的喜庆气氛增添了一笔浓墨重彩！我们将继续和大家一起为改善我们的数字化生活质量而努力！最后，向大家道一声：



过 年 好！



晶合热销排行榜

根据晶合邮发、晶合全国连锁及晶合主页信息统计，价格为零售价/网员价

教育与休闲

欧美英文经典歌曲全集	98/38
音乐殿堂	38/35
独立制片人	188/158
手谈	130/90
PC SHOW IN站	68/55
新婚纱摄影（2）	26/26
开天辟地背单词	68/54
电影风暴学英语－泰坦尼克号	118/98
飞跃－我爱背单词2000	79/65
万事无忧II	125/100
开天辟地II	125/100
听力超人	125/100

娱乐天地

心跳回忆－永远属于你	38/38
星际之母巢之战简体版	28/28
盟军之使命召唤（中文）	50/40
大航海时代四	248/198
魔法门之英雄无敌3中文版	148/125
家园	148/120
猎杀潜航世纪回顾版	28/28
梦幻西餐厅2	38/35
生化危机2完全中文男人版	38/35
生化危机2完全中文女人版	38/35
命令与征服－泰伯利亚之日	159/128
地下城守护者2	159/120
千典之樱花飞舞2	38/35

百玩不厌

古墓丽影黄金珍藏版	188/158
暗黑破坏神（简体版）	50/42
大航海时代外传	128/105
欢乐大航海	69/58
地下城守护者（中文）	189/120
魔法门7中文版	158/135
盟军敢死队中文典藏套装	168/145
拳皇全集	28/28
烈火文明之非常订单	30/28
滑板英雄	97/70

攻城略地

大航海时代四攻略（附CD）	20/20
大航海时代四攻略	20/20
英雄宝典—魔法门之英雄无敌3攻略	18/18
博得之门攻略	18/18
命令与征服II—泰伯利亚之日攻略	29.9/29.9
异尘余生2攻略	14/14
盟军敢死队全威官方攻略	35/35
古墓丽影三攻略	35/35
魔法门七攻略	32/32
攻略手札3/4	7/本
攻略宝典2000	24/24

热买新品

心跳回忆纪念卡(免邮费)	15/套
心跳回忆设定集	128/128
心跳回忆纪念画册	35/35
MP3唱不停	28/28
我形我速3.0	48/48
鹿鼎记2	38/38
IQ搜索王	38/38
特勤机甲队3	38/38
千典游戏龙四	28/28
COOL 3D 2.5普及版	38/32
魔兽争霸2白金版	68/65

百宝箱

金山词霸2000	28/28
金山快译2000	28/28
超级解霸5.5	98/78
超级解霸5.5升级版	39/39
KILL98专用版 For Win95/98	260/210
红帽子LINUX 6.1	28/28
整人专家2000	88/75
游戏修改大师	98/85
东方快车2000（黄金版）	160/130
超级保镖2000（黄金版）	260/156
东方不败	80/68
金山游侠2	78/65
永久汉化2000（抢鲜版）	38/35
金山WPS2000家庭版	98/80

周边产品

博图起始牌	58/58.2
博图补充包	20/18
第五版起始牌	78/70.2
第五版补充包	25/22.5
克撒传比赛用牌	99/85
克撒传补充包	29/26.1
三国起始包	58/52.2
三国补充包	22/22
三国预组套牌	70/63
滤光屏（树脂）	85/79

加入晶合服务网的方法

一切在数字信息时代需要帮助和愿意帮助别人，渴望相互交流的人们，既请汇款10元至晶合大众邮购中心，并注明“入网”字样，即可在数日内收到您的网卡，上有卡号，表明您已加盟我们的网员大联盟！

邮购软件，请您在当地邮局填写汇款单，最好附上联系电话。另有大量目录，欢迎索取《晶合软件广场》(邮资2元)。

汇款地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
E-mail:jhyf@popsoft.com.cn
收款人：大众软件邮购中心
咨询电话：010-82634107
010-82634092

根据晶合北京及全国市场信息回馈、经反复筛选后，本公司特于新春之际与广州市三井新科商贸有限公司联合推出“SGK”A级光记录产品系列。

为确保广大用户的切身利益，本公司特别实行：以上产品未刻录前经检测确有质量问题的，本公司负责一对一调换；刻录过程中出现问题无法使用的，本公司以三对一的比例调换新盘！

以上光盘五张起邮，量大价优，欢迎全国各大城市地区业内人士洽谈批发代理业务。

类别	容量	价格
CD-RW(可擦写)	650MB/74min	48.00
CD-R白金碟(精装)	650MB/74min	15.00
CD-R白金碟(简装)	650MB/74min	8.00
CD-R白金碟(精装)	185MB/74min	21.00

金碟、蓝碟价格面议。

洪恩软件 Human 真心服务千万家

洪恩在线 HongEn com

人与电脑的完美结合

电脑世纪行

网络时代到了！

网络时代的标志：
一只“猫”、一根线、一台PC，
创意无限的生活开始了……
亲爱的朋友，您准备好了吗？

我刚刚开始接触电脑；
我只是熟悉电脑的基本操作，
总是有许多问题要问别人；
我刚刚准备上网，正在向一
些“网虫”请教；
我的网龄只有两个月，
我的梦想是成为一个高手……

13CD 199元/套
配套大16开精美教材

▶ 金洪恩给您一套15天步人完全信息时代的全套解决方案：
软件通、硬件超级DIY、几天遨游世界……

《开天辟地II》——几天学会电脑

一个荣获十项国家级大奖的软件，足以让您的学习产生震撼般的感觉，让您几日内学到他人一两年才能学到的东西。
全程语音、全程交互，配以大量动画讲解了目前最为流行的软件，从操作系统、办公软件到数据库，再到网页制作等。

《万事无忧II》——几天精通电脑

中国第一代攒机精英的完全心得和使用经验毫无保留的倾情奉献。电脑软件、硬件及其外围设备的维护、升级和使用大全，适合所有想精通电脑的人。包括硬件安装；软件安装；常见问题；梦圆PC；多媒体；网络与通讯；常用软件。内容丰富实用多至六张光盘，以解决实际问题为根本。

不必再对电脑硬件感到无限神秘，不必再将某些电脑禁区奉若神灵，在极短时间内成为一个“药到病除、妙手回春”的高手；给您最新的软硬件知识，展现超前的多媒体技术和网络技术，让您成为一个真真正正的高手。

《畅通无阻》——几天学会畅游世界

网络时代开始了！起初我们只是在网上浏览一下网页，在聊天室里与大家侃侃大山，收发电子邮件，收集一下我们要的信息，这个时候我们被称作“网络菜鸟”；后来，我们有了自己的主页，然后在自己的主页上加上“欢迎光临”的字样，有了自己的ICQ，与网友聊完天的时候总是说“呼我”，这个时候的我们被称作“网迷”；再后来我们没日没夜地在网上泡着，使用高深的网络用语，与网友谈论着自己的网络爱情，并不时地靠自己的技术与小网迷们开个小玩笑，看到他手足无措的表现后哈哈大笑，这个时候，我们被称作“网虫”……

从“网络菜鸟”到“网虫”，《畅通无阻》里都有您的位置！

北京金洪恩电脑有限公司开发制作 清华大学出版社出版 用户服务中心：010-62634069/70 365热线：13901358406/13801164741
邮购地址：北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司 邮政编码：100084 Http://www.hongen.com E_mail:hongen@hongen.com

你信吗？160元的软件66天内卖29块！

还是非常流行的名牌新品！

翻译软件之王 东方快车世纪号

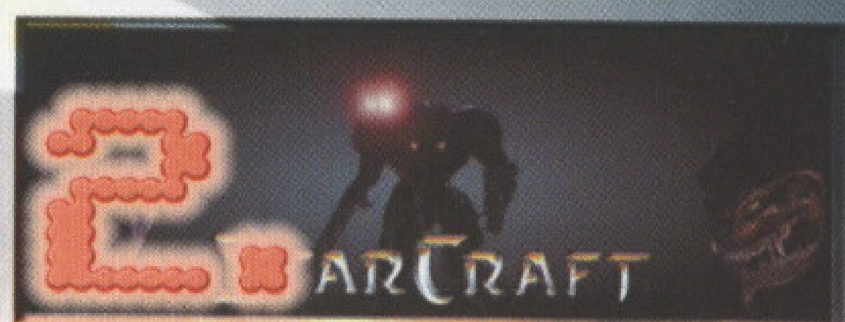
网络工具之神 东方网神世纪号

我一定要买！

通知 目前销量以每天一万余套的速度迅速攀升，高峰日销量超过3万套。如果您所在当地的软件专卖店与书报发行点出现缺货现象，请耐心等待（第二批产品即将发货）或通过各大电子商务网站购买。

TOP TEN

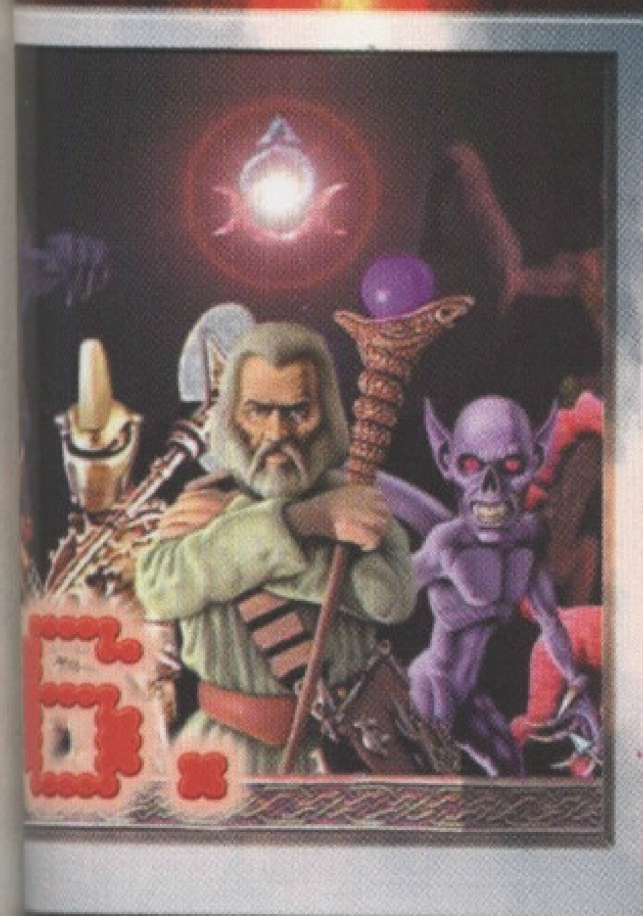


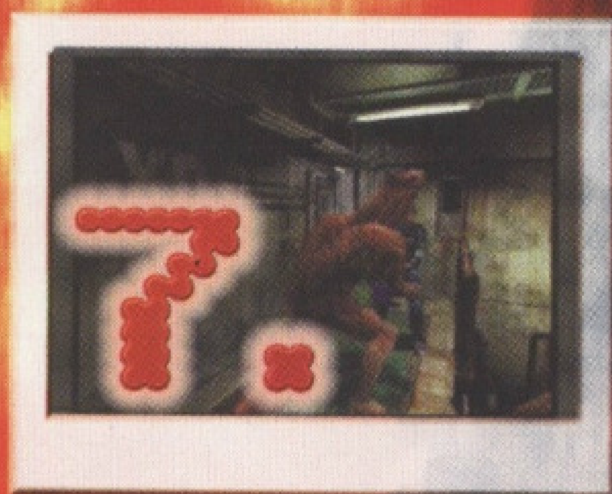






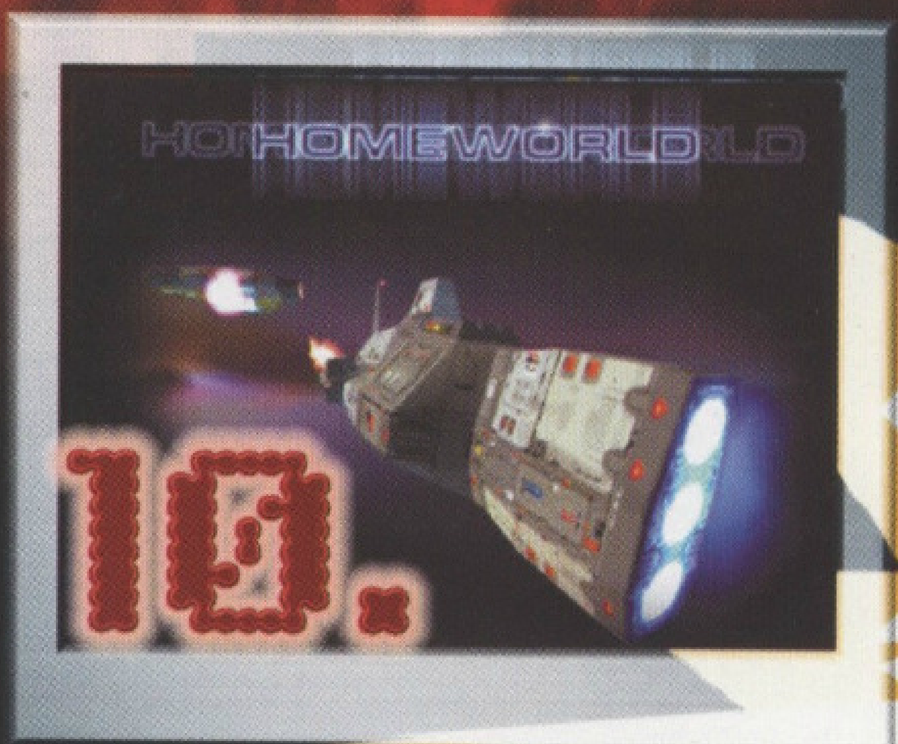












① 大航海时代Ⅳ

② 星际争霸

③ 心跳回忆永远属于你

4.仙剑奇侠传

5.魔法门之英雄无敌Ⅲ

6.魔法师传奇

7.生化危机Ⅱ

8.网络创世纪

9.轩辕剑Ⅲ

10.家园



晶合实验室

零售价 ¥：6.5元

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN